¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS





LA LEYENDA DE WOLFENSTEIN

JOHN ROMERO Y TODD HOLLENSHEAD NOS NARRAN LA GÉNESIS DEL CLÁSICO FPS

AL RESCATE DE LAST KM

LA RECREATIVA PERDIDA DE GAELCO Y ZEUS SOFTWARE YA ESTÁ EN CASA

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

SONIC THE HEDGEHOG 2

ENTREVISTAMOS A LOS GENIOS DE **SEGA** QUE CREARON ESTA INOLVIDABLE **SECUELA**

SNES VS MEGA DRIVE
CONTRA

LA HISTORIA DE LA CREACIÓN DE LAS DOS ENTREGAS DE 16 BIT DE LA MANO DE SU DIRECTOR



CAPITÁN SEVILLA

ASÍ NACIÓ EL HÉROE HISPALENSE DE HI-SCORE Y DINAMIC

LA HISTORIA DE AMSTRAD

CÓMO FORJÓ ALAN SUGAR UN IMPERIO A PARTIR DEL AMSTRAD CPC 464

ADEMÁS

YUZO KOSHIRO
PHOENIX WRIGHT
FLYING SHARK
RETROWORKS
MOON CRESTA
EL REY LEÓN
AMIGA CD32

64 JUEGOS PREINSTALADOS

EL ORDENADOR MÁS VENDIDO DEL MUNDO — ¡HA VUELTO!

Corría el año 1982 y un nuevo ordenador doméstico entraba en escena. La experiencia en blanco y negro llegó a su fin y entraron en juego 64KB de RAM, gráficos a color y sonido de sintetizador.

Retrocede 35 años y pon la nostalgia al máximo con el lanzamiento de **THEC64 MINI.**

Un tamaño reducido (escala al 50%) pero de una réplica perfecta de tan adorada máquina.

Con **alta definición vía HDMI, un joystick de estilo clásico y 64 juegos integrados** incluyendo clásicos como ***Uridium, Nebulus, California Games, Monty Mole*** y ***Paradroid.***

CARACTERÍSTICAS:

- Preciso funcionamiento de C64
- Modos NTSC & PAL (60 y 50 Hz)
- Opciones de filtro para los píxeles (sharp, CRT, simulación líneas TV)
- Gráficos píxel perfect
- Funciones de guardado y reanudar
- 2 puertos USB: conecta un teclado USB y utilízalo como un ordenador doméstico totalmente funcional, o añade un segundo joystick para dos jugadores
- Compatible con actualización de firmware vía memoria flash USB





A LA VENTA EL 13 DE ABRIL

theC64.com



CLOANTO

RETRO GAMES LTD

7 www.pegi.info

CBM 8-Bit ROMs © 1977-1984 Cloanto® Corporation. Reservados todos los Derechos. Desarrollada bajo licencia de Cloanto® Corporation. Cloanto es una marca registrada de Cloanto Corporation en todo el mundo y registrada en EEUU e internacionalmente. © 2018 Retro Games Ltd. THEC64 es una marca registrada de Retro Games Ltd. Todas las demás marcas registradas y derechos de autor son propiedad de sus respectivos dueños. Reservados todos los derechos. Las especificaciones de producto están sujetas a cambios sin previo aviso. The terms HDMI and HDMI High-Definition Multimedia Interface, and the HDMI logo are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing Administrator, Inc. in the United States and other countries.

SUMARIO

>> Retro Gamer 23 The Alien Wars begin!



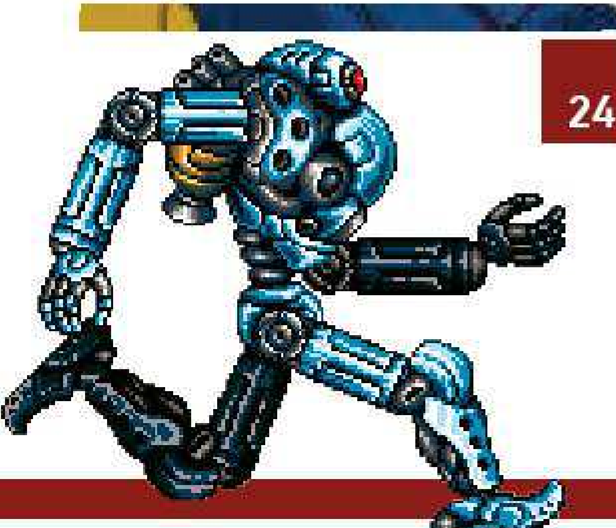
14 **SONIC 2**

Los veteranos de Sega Technical Institute, entre ellos Mark Cerny, nos cuentan cómo fue el accidentado desarrollo de la secuela más esperada de Mega Drive, incluyendo los piques entre japoneses y yanquis.



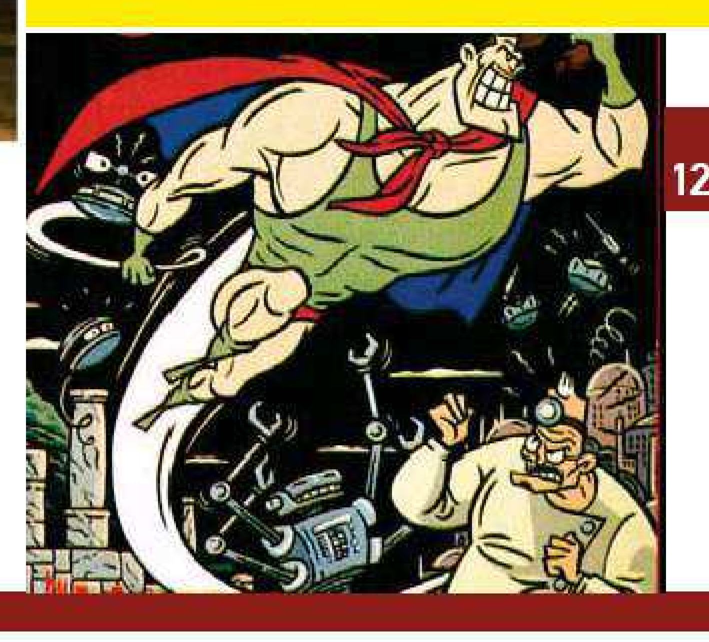
24 **PHOENIX WRIGHT**

El juego que nos hizo ejercer la abogacia hasta en el Metro.



24 **Contra: MD Vs Super Nintendo**

El director de ambas entregas recuerda para nosotros cómo se gestaron los *Contra* de 16 bits.



128 **Capitán Sevilla**

¿Quién dijo que comerse una morcilla radiactiva era una mala idea?



■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

AMSTRAD ETERNO TENDRÁ INVITADOS DE EXCEPCIÓN

IMPORTANTES PONENTES, CONCIERTOS, HOMENAJES, DESARROLLOS HOMEBREW, NUEVOS DESARROLLOS... ¡QUE VIVA AMSTRAD!

Barcelona acogerá, del 21 al 22 de abril, la tercera edición de Amstrad Eterno, un evento dedicado en cuerpo y alma a la legendaria marca inglesa de ordenadores, El blog *Un Pasado Mejor* y la asociación Retromaniacs se ha encargado, un año más, de la organización de la feria, que se celebrará, como en ediciones anteriores, en el Espai Josep Bota de la antigua fábrica de hilaturas Fabra i Coats, situada en el barrio de Sant Andreu.

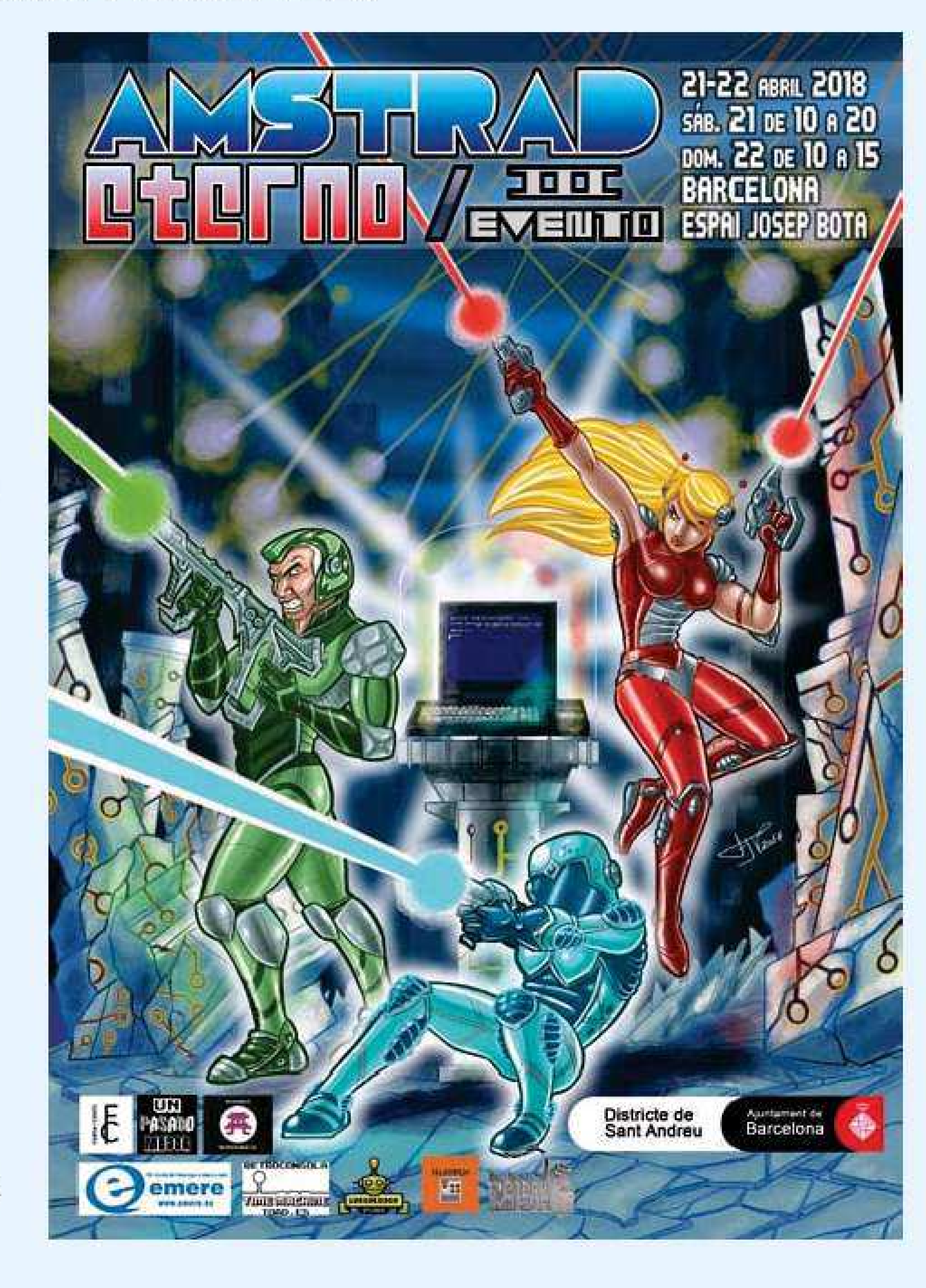
Entre los platos fuertes que nos deparará esta próxima edición está su lista de ponentes, entre los que destaca el mismísimo José Luis Domínguez (el mítico director general de Amstrad España). Junto a él participarán, en diversas charlas y mesas redondas, gente tan prestigiosa como Enric Cervera, Carlos Abril, César Astudillo, José Vicente Pons, Raúl López, José Antonio Martín, Raúl Ortega, Javier García Navarro, Óscar Vices, Alberto J. González (Joe McAby) o Julián Oliden. Auténticas leyendas de compañías como Dinamic, Topo Soft, New Frontier, Positivo, Iber Soft o Indescomp.

El grupo heavy *Belmont's Revenge* dará un concierto a última hora del sábado, en el que tocarán temas de clásicos de Amstrad CPC y Sega (lo que siempre es bueno). Además, esta tercera edición de Amstrad Eterno acogerá sendos homenajes a dos genios de la ilustración. Para empezar, se rendirá tributo al desaparecido Alfonso Azpiri con una exposición y una charla en la que estarán presentes algunos de los desarrolladores de Dinamic, Ópera Soft y Topo Soft que trabajaron en los juegos que ilustró con sus carátulas. Los visitantes también podrán encontrar una zona dedicada al recientemente fallecido Bob Wakelin, el genial artista que firmó algunas de las carátulas más inolvidables de Ocean, expuestas en las feria.

Esta tercera edición conmemorará además el 50 aniversario de la marca Amstrad, con una exposición de fotos que recoge toda la trayectoria de la compañía.

El domingo diversos desarrolladores de homebrew como Dreamin' Bits, 4MHz, Retrobytes Productions y LuegoLu3go Studios nos presentarán sus últimas creaciones para Amstrad CPC. Entre ellos estará Raúl Ortega, quien mostrará en exclusiva *Alhambra Tales*, un proyecto inédito de Dinamic que acaba de retomar.

Ese mismo día, como colofón a la feria, se entregarán los Primeros Premios Internacionales Amstrad Eterno a los mejores juegos para CPC de 2017. Además, los visitantes podrán participar en diversos torneos y sorteos (juegos de CPC, mandos Telemach, una Toad Time Machine de Retroconsolas e incluso un CPC 464 con monitor a color). El evento está patrocinado por Telemach, Toad Time Machine, Tienda Emere y LuegoLu3go Studios. No dudéis en pasaros.







» Durante los dos días de feria habrá diversas charlas y mesas redondas a cargo de auténticas leyendas de la Edad de Oro del Software Español.

HAMMER BOY: EL RETORNO

POR FIN VAMOS A PODER JUGAR EN MAME CON UNA DE LAS TRES RECREATIVAS DE DINAMIC.

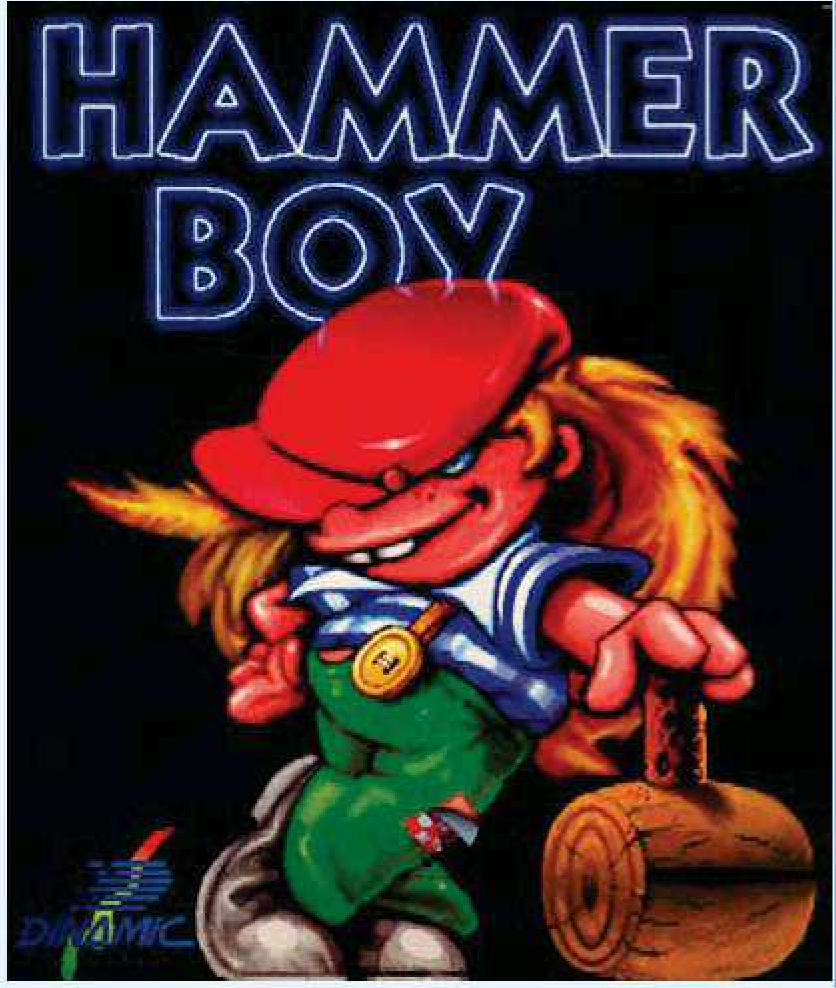
La década de los ochenta vivía sus últimos años y los videojuegos para ordenadores de ocho bits comenzaban a flaquear en detrimento de las emergentes videoconsolas y de computadores tan poderosos como Atari ST o Amiga. Ante tal situación, los hermanos Ruiz, que capitaneaban la nave de Dinamic Software con rumbo firme, tomaron una decisión de peso: volvieron a la vieja ruta que antaño recorrieron desde los salones recreativos hacia el software de entretenimiento doméstico. Así pues, llegaron a un acuerdo con la empresa Inder, experta en manufacturar todo tipo de máquinas arcade, de modo que construirían una placa que pudiera albergar videojuegos nacidos en la factoría de ideas de Dinamic para sacarle posterior partido en forma de monedas de veinticinco pesetas.

Sin embargo, las máquinas que iban a nacer fruto de la relación entre Dinamic e Inder quedaron en un extraño limbo, cuyos recuerdos parecían segmentarse por las mentes de algunos pocos privilegiados que juraban haber probado tres misteriosos títulos en algún bar perdido en las afueras de Madrid, o en una remota habitación enclavada en un rincón del parque de atracciones de la capital de España. Lo cierto y verdad es que fueron tres videojuegos los que Dinamic proyectó para su posterior lanzamiento en el universo del arcade: *Mega Phoenix*, *After the War* y *Hammer Boy*. Los tres compartían una premisa muy clara: seguirían idénticas pautas, en fondo y forma, a las que firmaban las versiones de tales juegos para ordenadores de dieciséis bits. El primero de ellos, el matamarcianos *Mega Phoenix*, era el único que había conseguido ser preservado hasta la fecha. De *After the War* se sabe bastante poco, más allá de que, quizá, con un poco de suerte, podía haber sido un título que hubiera cosechado un éxito moderado en los salones de finales de los ochenta.

Y llegó la sorpresa. La noticia saltó hace unas semanas: *Hammer Boy*, por fin, sería jugable a través del volcado de su ROM y ejecución en un emulador multimáquina, uniéndose a hallazgos recientes como *Last KM* de Zeus para Gaelco o *Thunder Hoop Strikes Back* de la propia Gaelco. La placa de *Hammer Boy* fue encontrada por Dan Dare, colaborador de la scene y creador del emulador ZX Dandanator. En el proceso de preservación colaboraron Mario mad3001, el ilustre Juan Carlos Adonías, Habi, Cpcmaníaco y Robcgf. Para evitar cualquier problema legal, este maravilloso hallazgo ha contado con el beneplácito de Pablo Ruiz.

La versión arcade de *Hammer Boy* fue programada por Marcos Jourón y Antonio Ruiz, equipo que contó con los gráficos de Nacho Ruiz y Javier Cubedo, la música de José Antonio Martín y el trabajo de efectos FX de Pablo Ariza. La placa sobre la que corría, al igual que el resto de circuitería ensamblada por Inder, contó con la colaboración de Daniel Rodríguez Pulpillo. El juego nos presentaba a un tío con melena rubia que no paraba de darle al mazo para evitar que los enemigos se le subieran a la chepa y conquistaran uno de los escenarios en los que se situaba la acción. *Hammer Boy* no pasaría a la historia por su calidad y trasfondo, ya que emulaba las maneras y mecánicas de los viejos juegos de Game & Watch, un tipo de juego que, evidentemente, carecía de profundidad. Sin embargo, la mera noticia de haber podido tener acceso a él para poder emularlo casi treinta años después nos congratula en grado sumo.

Por Jesús Relinque "Pedja"



» Durante años, la aparición de *Hammer Boy* en los salones recreativos llegó a ser considerada por algunos como una leyenda urbana. Aunque un miembro de RG si llegó a ver el mueble, apagado, en el Parque de Atracciones de Madrid.



» La mecánica de *Hammer Boy* rendía homenaje a las inolvidable maquinitas Game & Watch de Nintendo. Hasta ahora solo teníamos ocasión de disfrutar de las versiones para ordenador, pero gracias a Dan Dare (quién localizó la placa), ya podemos disfrutar de la recreativa a través del MAME.







ALUVIÓN DE LANZAMIENTOS EDITORIALES SOBRE RETRO

MÁS TESOROS PARA ENRIQUECER TU BIBLIOTECA SOBRE JUEGOS CLÁSICOS

La cosecha de libros de temática Retro sigue aumentando a un ritmo brutal. Entre ellos se incluyen tres nuevos lanzamientos de Héroes de Papel. En *Zelda: Detrás de la Leyenda,* Salva Fernández repasa los más de 30 años de trayectoria de la saga *The Legend of Zelda*, repasando cada juego y el papel que han jugaron Shigeru Miyamoto, Hidemaro Fujibatashi o Yoshiaki Koizumi en las aventuras de Link.

Otra legendaria franquicia Nintendo es analizada por Pedro Silva en *¡Hazte con todos! El fenómeno Pokémon: Origen y Evolución*. En este tomo su autor explora las raíces culturales de la saga y su devenir desde las inolvidables entregas *Rojo* y *Azul* hasta el fenómeno *Pokémon Go*. Por último, Héroes de Papel nos presenta *El soñador de Providence: El legado literario de H.P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos*, donde Carlos G. Gurpegui analiza, a lo largo de 320 páginas, la huella de Lovecraft en clásicos como *Alone in the Dark*, entro otros.

Por su parte, Apache Libros acaba de editar *Homenaje a Azpiri: 1947-2017,* un tomo en el que algunos de los mejores ilustradores de nuestro país rinden homenaje a Alfonso Azpiri. Entre ellos está el recientemente fallecido Forges, con el que Azpiri colaboró a lo largo de 30 años. Todos los beneficios que obtenga el libro irán íntegramente para la familia de Don Alfonso.

En el cierre del anterior número llegamos por los pelos al lanzamiento de *Sega Arcade Classics Volumen 1* y no pudimos mostrar la portada de la fabulosa edición en castellano, a cargo de Game Press, del libro de Hardcore Gaming 101. Si creciste en los salones recreativos no deberías perdértelo.

Y vamos a acabar con dos bombazos. El 4 de abril llegará a las tiendas *Maestros del Doom*, la edición en castellano del magistral libro de David Kushner de 2003, en el que se narra la historia de id Software, incluyendo por supuesto la creación de *Wolfenstein 3D* y *Doom*, así como la tormentosa relación entre John Carmack y John Romero. Una joya que por fin llega a España, gracias a Es Pop Ediciones.

Y terminamos con el libro del que todos hablan: el tercer y último volumen de *The Untold History of Japanese Game Developers*. En este maravilloso tocho de 423 páginas, John Szczepaniak transcribe las entrevistas que realizó a 35 leyendas de la industria japonesa, y que han hecho correr ríos de tinta en los medios por sus jugosas revelaciones. Por ejemplo, la confirmación, por parte de Naoto Ohshima, de que Michael Jackson sí llegó a estar implicado en el desarrollo de la banda sonora de *Sonic 3*. O el sorprendente origen de *Alex Kidd in Miracle World*. Según desvela Kotaro Hayashida, el creador del personaje, el proyecto ¡nació como un juego de *Dragon Ball*! Ahí es nada.

Pack súper oferta

retro GAMER

Nº 17 + Nº 18

por ~~13,90€~~ 8,90€



¿Dónde lo consigo?

En tu punto de venta más cercano y en store.axelspringer.es



BEEKYR RELOADED

NO ES APYDIA. NO ES INSECTOR X. ESTO ES NUEVO, ESTÁ DESARROLLADO EN ESPAÑA Y SE LLAMA BEEKYR RELOADED.

Por: José Manuel Fernández "Spidey"

Los amantes de los shoot'em up de corte clásico podemos estar de enhorabuena. KaleidoGames, responsables del notable Vortex Attack, vuelven a aferrarse a la esencia de los viejos matamarcianos para presentarnos *Beekyr Reloaded*, título disponible en PC (a través de Steam) y en breve también en Nintendo Switch.

Uno de los detalles por los que *Beekyr Reloaded* destaca es por su llamativa ambientación. Y es que en KaleidoGames se propusieron romper con los moldes del género saliéndose de la habitual zona de confort en lo que a temática se refiere, huyendo del espacio y de las manidas naves para ambientar su particular universo en un ecosistema repleto de insectos, peces y pájaros. Este matiz, reforzado por el hecho de tener como protagonista a una abeja, ha hecho que se le relacione con *Apidya*, el mítico "shmup" de Kaiko para Commodore Amiga. Y por mucho que este clásico entre clásicos pueda parecer una inspiración directa, lo cierto y verdad es que las influencias iniciales provenían de títulos como el magnífico *Project X* de Team 17, el espectacular *Agony* de Psygnosis o aquel *Valkyr* que publicara Gremlin Graphics para MSX.

Aunque ha sido ahora cuando *Beekyr Reloaded* ha visto la luz, el personalísimo proyecto de Jaime Domínguez comenzó a dar señales de vida cuando lanzó para Android el juego *Beekyr: Eco Shoot'em up*. Visto con perspectiva, esta primera versión vendría a ser el equivalente de una alpha de la obra que hoy tenemos en nuestras manos, y que ya por entonces dejaba a las claras sus revolucionarias intenciones dentro de una mecánica poco dada a la innovación. Tuvieron que pasar dos años para que KaleidoGames retomara el concepto, teniendo en mente el conectar con los jugadores más experimentados del sector. Aparte de un look algo más agresivo, el nuevo *Beekyr Reloaded* incorpora más fases, nuevos enemigos, modo cooperativo, opción para control analógico… En definitiva, se trataba de redondear una experiencia seria y con el poso de los grandes clásicos del "shmup".

Todo hay que decirlo: *Beekyr Reloaded* es una auténtica gozada, tanto para los sentidos como en términos de jugabilidad. Es un arcade de pura cepa que ha sabido recoger los elementos más esenciales del género y darles personalidad, yendo más allá de lo extravagante de cambiar las típicas naves espaciales por los insectos protagonistas. A la usanza del histórico *Salamander* de Konami, en *Beekyr* afrontaremos niveles con scroll horizontal y otras tantas con scroll vertical, ofreciendo a lo largo de todas ellas distintos desafíos que, aparte de mostrar en su desarrollo una narrativa plenamente integrada en su gameplay, se empeñan en ofrecer una frescura que se agradece sobremanera. En una fase podemos estar luchando contra escorpiones, en otra defendiendo una colmena; nos veremos esquivando pájaros, entrando en cuevas detrás de cataratas custodiadas por hambrientos peces, escapando a toda velocidad del avispero en el que acabamos de matar a la reina… En definitiva, variedad al servicio de la jugabilidad y de la historia. Contribuye a ello preciosísimo un







» [PC] *Beekyr Reloaded* enamoró a los veteranos miembros de Kaiko, los creadores del inolvidable *Apydia*. Un romance que ha dado como fruto un simpático extra basado en el clásico de Amiga, con música de Chris Huelsbeck.

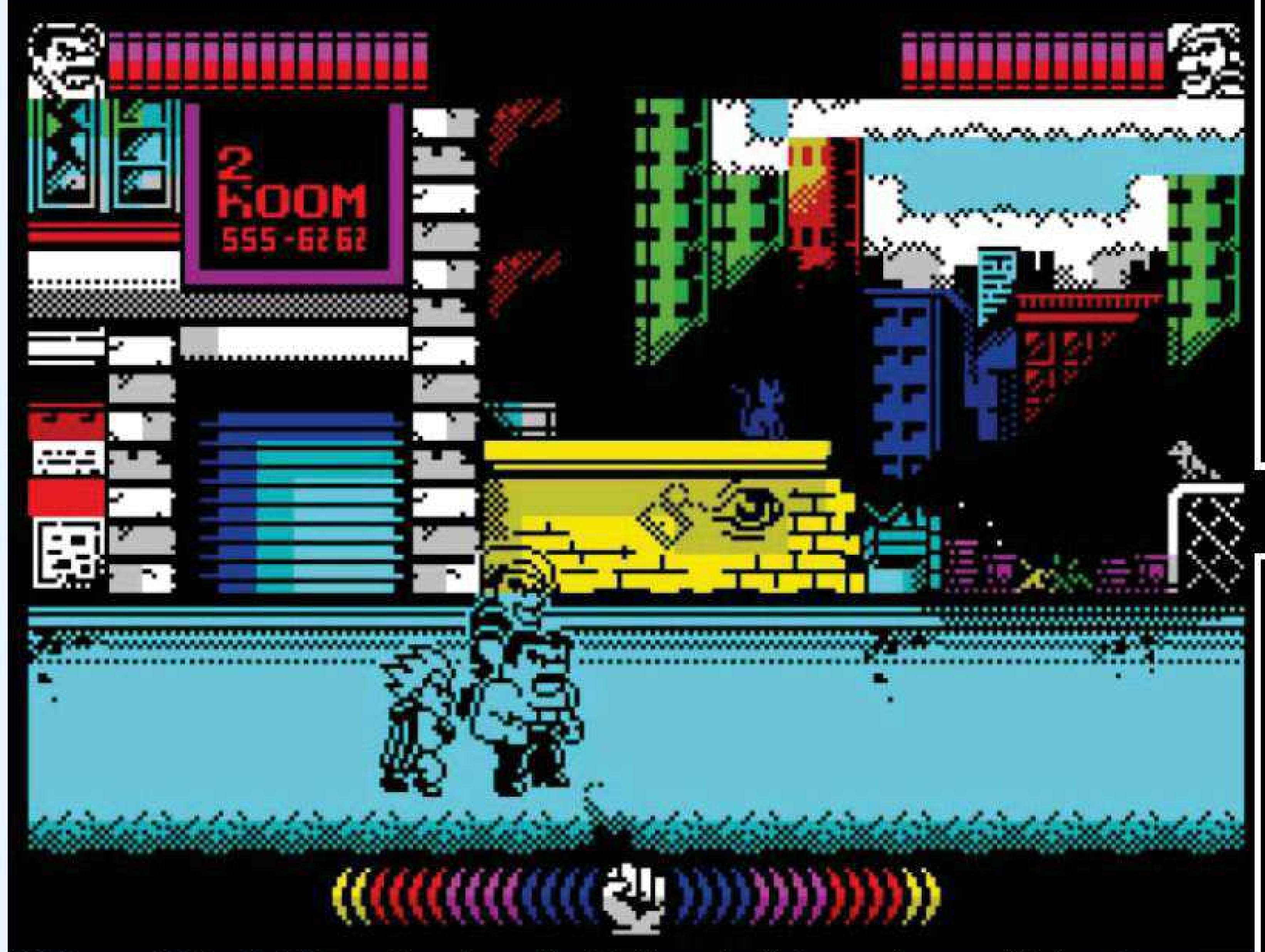
apartado visual, con todos los elementos dibujados a mano y representando a los bichejos con una fidelidad que hará feliz al más crítico de los entomólogos. De la relación con el fabuloso *Apidya* podría decirse que se intuye a poco que uno contemple las imágenes de *Beekyr Reloaded*. Pero su creador nos cuenta que cuando empezó el desarrollo, no sabía nada del clásico de Kaiko. Jaime así nos lo comentaba: "En ese momento no conocía *Apidya*. Pero cuando fui a RetroMadrid 2014, la gente empezó a comentármelo; y desde ahí me han repetido hasta la saciedad que me había copiado de *Apidya*, aunque mi juego no tiene nada que ver en el gameplay". Es comprensible la frustración del autor, ya que, como bien decía, el ritmo y las mecánicas difieren bastante, siendo en sí los únicos elementos en común los insectos y el hecho de que ambos juegos pertenecen al mismo género. No obstante, Jaime supo darle la vuelta a la situación y ganar con ello un aliado la mar de interesante. Y es que los viejos componentes de Kaiko pudieron ver en *Beekyr Reloaded* un trabajo que les dejó alucinados en el mejor de los sentidos, decidiéndose en consecuencia a apoyar de medio a medio el humilde "pero portentoso" proyecto de KaleidoGames. El buen rollo existente ha propiciado una serie de jugosos extras que refrendan de la mejor manera posible esta amistad, y por ello en *Beekyr* podremos controlar a Ikuro (la avispa protagonista de *Apidya*) y, ojo, disfrutar de la maravillosa e icónica melodía de Chris Huelsbeck.

Si os paseáis por la próxima RetroMadrid 2018 (el último fin de semana de abril), Beekyr Reloaded estará disponible montado en un fantástico mueble arcade. Es un marco de circunstancia idóneo para conocer lo que ha dado de sí el duro trabajo de KaleidoGames mientras esperamos como agua de mayo una versión para Switch que cada vez pinta mejor. O eso o incluirlo desde ya en nuestra biblioteca Steam por el módico precio de 9,99 €; una adquisición imprescindible para todo fan que se precie de los buenos shoot'em up.

» *Beekyr Reloaded* llegará próximamente a Nintendo Switch. Estaremos atentos.



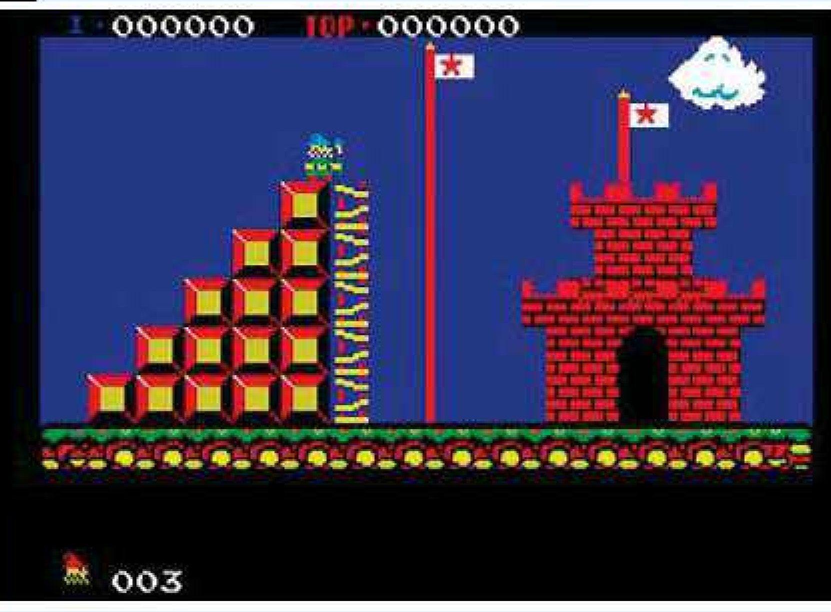




» [ZX Spectrum] *Mighty Final Fight* es un impresionante 'demake' del cartucho del mismo nombre, comercializado por Capcom para NES en 1993. Esta maravilla es la nueva creación de SaNchez, el genio que nos deleitó hace unos años con el no menos glorioso *Castlevania: Spectral Interlude*.



» [ZX Spectrum] Arriba, podéis ver a Guy entrenando. Abajo, *Gandalf*, de Cristian González, todo un homenaje a Super Mario.



ZX-DEV 2018, CONVERSIONES ALUCINANTES PARA SPECTRUM

CON LAS CONVERSIONES COMO TEMÁTICA, ESTA EDICIÓN NOS HA BRINDADO UN MONTÓN DE TÍTULOS REALMENTE INCREÍBLES.

Por: Jesús Martínez del Vas

Por fin podemos disfrutar de los juegos más brillantes presentados a la nueva edición de la ZX-DEV, que se convocó en mayo de 2017 y que finalizó su plazo de entrega el pasado 20 de enero de 2018. Tal y como explicaba Iván Sánchez, uno de los organizadores de este evento para desarrolladores de juegos para ZX Spectrum: "es una ZX-Dev algo especial, ya que su temática será de conversiones. Pero habrá una considerable amplitud de posibilidades para presentar juegos, ya que no sólo se aceptan conversiones de otros juegos de otros sistemas, sino que también se pueden presentar conversiones de películas, series de televisión, dibujos animados, libros, cómics o mangas". Los premios acumulados han superado los 800 € gracias a las donaciones y los sponsors como Desguaces Juan Torres o Miguel García Prada (*Speccy.org*).

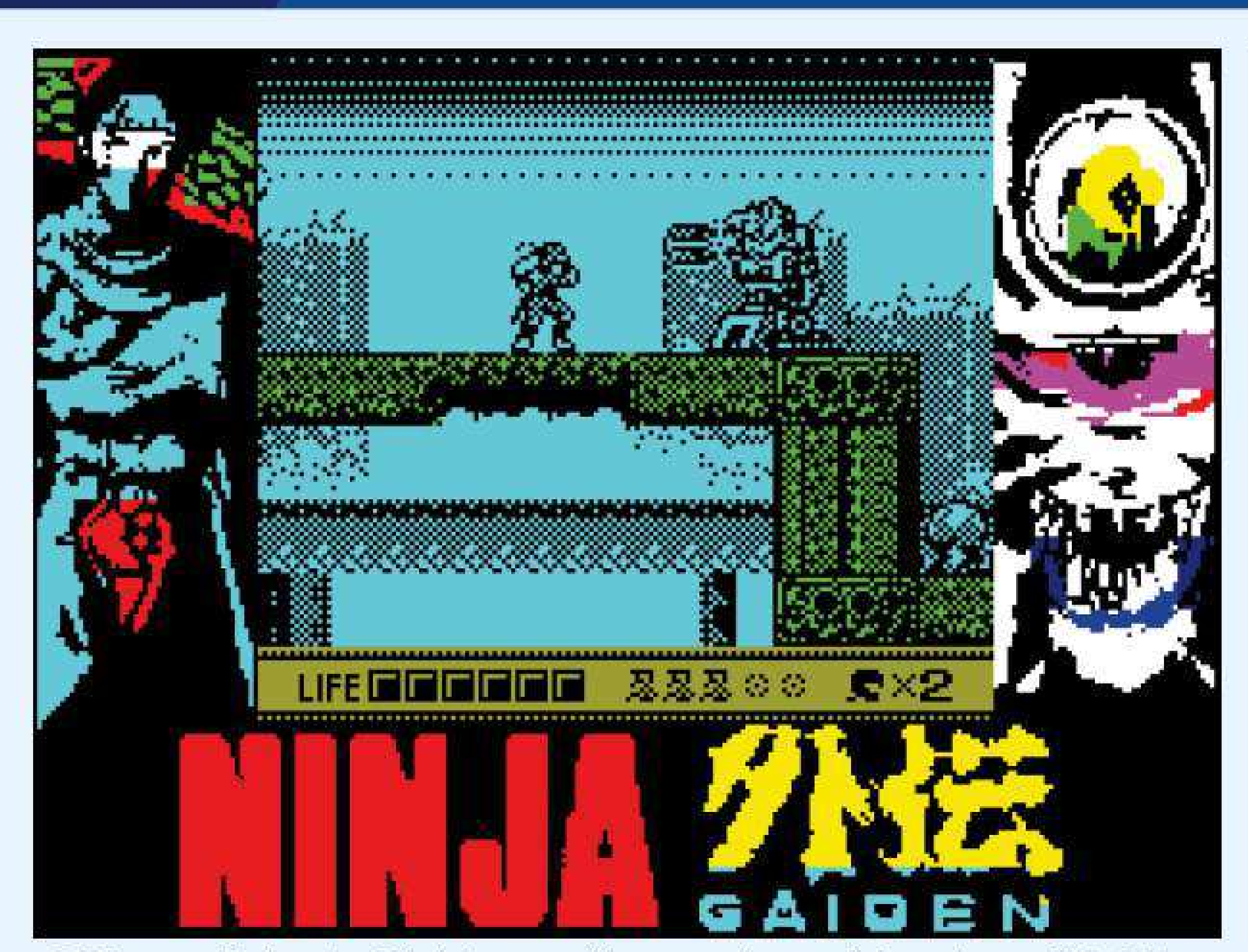
La calidad de los participantes ha sido realmente asombrosa, a un nivel muy superior a muchos lanzamientos comerciales de los años 80, pero por encima de todos hemos de destacar *Mighty Final Fight*, que se ha hecho con el premio principal de forma muy merecida. Vamos a repasar algunos de los participantes.

Roust, de Highrise, se atreve con la adaptación de la mítica recreativa *Joust*, logrando una gran velocidad de juego y suavidad de movimientos. *Gandalf*, de Cristian González (autor de *Pietro Bros*) utiliza el motor Nirvana+ de Einar Saukas para crear un plataformas muy "NES/Mario Bros Style" que aunque prescinde del scroll logra envolverse de un fantástico colorido.

Baby Monkey Alba, de Javier Quero, es una conversión del divertidísimo *Donkey Kong Jr.* que disfrutamos en las míticas Game & Watch de Nintendo, muy fiel gráficamente a su modelo.

Parachute, de Miguetelo, intenta centrarse en el clásico de Atari 2600 pero con una adaptación libre, muy llamativa y sobre todo divertida. Y sería injusto dejar de nombrar a todos los candidatos: *Saving Kong*, *Bobby Carrot*, *Wunderwaffe*, *DK3*, *SpeccyPong*, *Quack Hunt*, *The Matian*, *Vindius*, *Dr. Who*, *Twinlight*, *Gimmick!*, *Star Force*, *Extruder* o *ZXombies*, la personalísima versión de *The Walking Dead* para la máquina de Sinclair.

Sin embargo hay dos juegos que brillan con luz propia. Uno es el ya mencionado ganador, *Mighty Final Fight*, el "demake" del juego del mismo título para NES (creado por Capcom en 1993, como una desenfadada versión "SuperDeformed" de su inolvidable



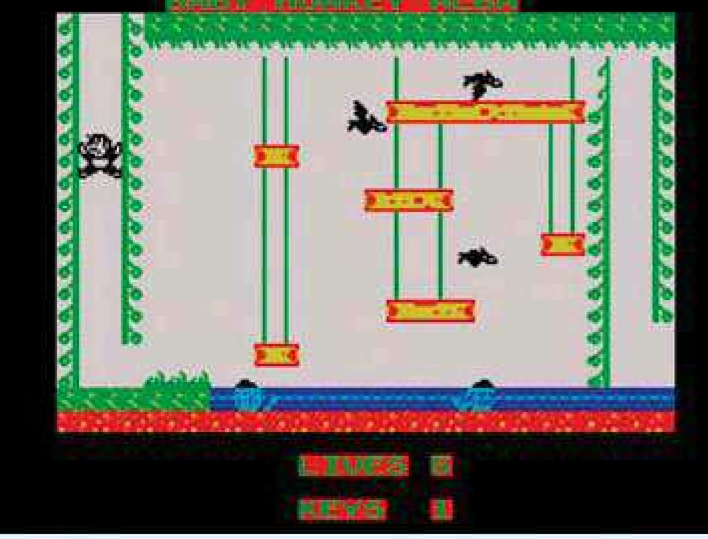
» [ZX Spectrum] En los años 80 habríamos vendido nuestra alma por disfrutar de este *Ninja Gaiden* en el ordenador de Sinclair.



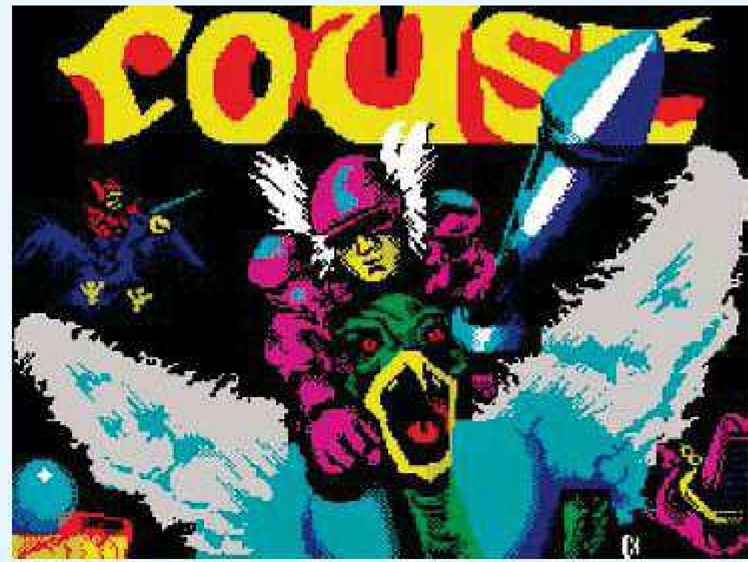
» [ZX Spectrum] *Roust* es una encantadora adaptación del popular *Joust* de Williams, con una gran velocidad y suaves movimientos.



» [ZX Spectrum] La pantalla de carga de *Ninja Gaiden* es una deslumbrante explosión de colorido. Dan ganas de hacerse una camiseta con ella.



» [ZX Spectrum] Baby Monkey Alba es una adorable conversión del clásico *Donkey Jr.* que muchos descubrimos gracias a las Game & Watch.



» [ZX Spectrum] Caballeros a lomos de avestruces. *Joust/ Roust*, es una de esas locuras que sólo podían haber visto la luz a principios de los 80.

recreativa). *Mighty Final Fight* ha sido desarrollado desde Rusia por SaNchez, quien ya nos deslumbró hace unos años con *Spectral Interlude*, una espectacular versión de la saga *Castlevania* para ZX Spectrum. Su nueva creación lleva al Spectrum 128K las luchas callejeras del clásico beat´em up con un gran trabajo gráfico: es impagable manejar las versiones "deformed" de Guy, Cody y Mike Haggar. Pero sobre todo prima una jugabilidad rápida y precisa, en la que se ha mantenido el sistema de puntos de experiencia para poder ejecutar movimientos especiales, esta vez con un formato de barras de color que vamos rellenando. Una maravilla que hubiese sido un hit sin precedentes de aparecer en los años 80.

La otra adaptación que sorprende por su calidad es *Ninja Gaiden Shadow* (o *Shadow Warriors* en Europa), de Jerri & DaRkHoRaCe, que traslada píxel a píxel el sabor de la famosa saga desde la vetusta Gameboy de Nintendo hasta el aún más veterano Spectrum. Se sacrifica el tamaño del área jugable de pantalla para que la experiencia sea el híbrido perfecto entre las dos plataformas y la agilidad de manejo no se resienta, compensado todo ello con llamativos (y enormes) gráficos a modo de marco. La fidelidad es sorprendente y la jugabilidad ha sido perfectamente portada.

Podemos afirmar que ha sido una convocatoria histórica que ha demostrado que el nivel de los desarrolladores actuales es abrumador, y capaz de mantener viva una plataforma como el ZX Spectrum con más de 35 años de existencia a cuestas. No nos queda más que agradecer su trabajo a tantos buenos desarrolladores que han elegido el ordenador británico para regalarnos su buen hacer y proporcionarnos horas de genuina diversión.





SUPER SD SYSTEM 3: EL MEJOR ALIADO DE LA PC ENGINE

HABLAMOS CON SUS CREADORES, LOS ESPAÑOLES TERRAONION



» Esto es lo que os vais a encontrar dentro de la caja del Super SD System 3. No, la PC Engine blanca no va a incluida.

Durante el cierre del anterior número nos llegó la noticia del lanzamiento de un dispositivo que ha enamorado a los fans de PC Engine. Super SD System 3 es un periférico diseñado a medida de la inolvidable consola de NEC, que permite cargar juegos, a través de un lector de tarjetas microSD. Tanto los producidos originalmente en HuCard como los comercializados en CD-ROM. En Retro Gamer España hemos podido probarlo a conciencia y nos ha chiflado.

Esta joya de la tecnología, diseñada íntegramente en España por los gallegos Terraonion, encaja como un guante en el puerto de expansión de la PC Engine, PC Engine CoreGrafx, CoreGrafx II y SuperGrafx.

No sólo permite disfrutar de juegos que actualmente cuestan un riñón en el mercado coleccionista, sino que incorpora además una nueva salida de vídeo, compatible con cualquier cable de Mega Drive 2, lo que permite disfrutar de los clásicos de PC Engine con la máxima calidad de imagen y sin necesidad de modificar la consola para sacar la señal de vídeo RGB, como sucede por ejemplo con la PC Engine original (la blanca, para entendernos), que sólo disponía de salida RF (antena).

El Super SD System 3 además sustituye las tarjetas Super System Card y Arcade Card (que actualmente también tienen un precio de aúpa) lo que nos permite acceder a todo el catálogo de la consola, incluyendo los espectaculares arcades de lucha que aparecieron al final de la vida de PC Engine. Y, por supuesto, si conectas el Super SD System 3 a una SuperGrafx, además de poder ejecutar todos los juegos de HuCard y CD-ROM, podrás disfrutar con los cinco únicos juegos de su catálogo, además de la versión mejorada del *Darius Plus* de PC Engine.

El dispositivo es capaz de leer automáticamente cualquier fichero en formato .pce (HuCard) y .cue (CD-ROM), pero además se traga directamente las imágenes ISO de los discos. Y lo hace a una velocidad de vértigo, sin las cargas que sufría la unidad de CD-ROM y la no menos venerable Turbo Duo.

Por supuesto, también nos permite grabar partidas en el microSD, emulando la RAM de la consola de NEC. Y no requiere ninguna fuente de alimentación externa.

El Super SD System 3 ya está a la venta, a un precio de 240 euros, en la tienda online de Terra Onion (**neosdstore.com**). Es un desembolso importante, pero nada comparado a lo que te piden hoy en día por algunos clásicos de PC Engine en el mercado coleccionista (de los juegos de SuperGrafx ya ni hablemos) y nos evita además el considerable engorro de modificar la consola para sacarle la salida RGB.

El CEO de Terraonion, Alex Romero, ha tenido la amabilidad de responder a nuestras preguntas sobre la creación del Super SD System 3. Y de paso quisimos saber más sobre el último lanzamiento que ha anunciado la empresa gallega: el NeoSD Multigame, una versión mejorada de su cartucho flash para Neo-Geo, Esto es lo que nos contó:

¿Cuándo empezasteis el desarrollo del Super SD System 3?
En febrero del 2017 aproximadamente.

¿Qué os impulsó a hacerlo?
Realmente el hecho de poder hacer un dispositivo plug and play que emulase todo el hardware adicional que NEC lanzó para la plataforma PC Engine. La idea de un dispositivo único nos atraía muchísimo, tanto desde el lado de ingeniería como de producto en sí.

¿Cuál ha sido el mayor desafío técnico a la hora de crearlo?
Tener que ver la intro del *Steam Hearts* unas 50 o 60 horas, estar trabajando con su música sonando de fondo, machacando (risas).

Bueno, realmente conseguir compatibilidad 100% y afinar los timmings de la FPGA para ello, que está directamente ligado a la primera parte de la respuesta.

¿Cuánta gente ha trabajado en su desarrollo?
Directamente cinco personas, indirectamente muchísimas más.

Poca gente sabe que está creado en España… ¿La fabricación del hardware también se hace en nuestro país?
En el caso del NEOSD la totalidad de la fabricación ha sido en España (carcasas y placas) pero con el Super SD System 3 hemos tenido que llevar la producción de las carcasas a China, no por un tema de ahorro de costes, que al final con las exportaciones y



» En la foto de la izquierda podéis ver cómo queda el Super SD System 3 acoplado a una PC Engine blanca (el modelo original que sólo incorporaba una salida RF/Antena, algo que solventa el dispositivo de Terraonion). Abajo, una imagen del periférico insertado en la potente, pero incomprendida, SuperGrafx. Justo debajo tenéis una imagen del menú del Super SD System 3, con un diseño que rinde homenaje al mando de la consola de NEC.



transportes están parejas a España, sino por un tema de calidad.

Los circuitos impresos y los materiales gráficos sí están fabricados en España, concretamente en Madrid y Galicia, nos hubiese gustado fabricar las piezas de plástico aquí, pero no ha sido posible.

¿Qué feedback habéis recibido desde Japón, la cuna de la PC Engine?
Japón es un mercado extremadamente complicado tanto de operar como de entender, por un lado los japoneses son totalmente reacios a comprar en el exterior y por otro, el lenguaje representa una barrera enorme para ellos, el inglés por temas históricos no ha penetrado tanto en los millennials como en Europa.

Aún así tenemos un acuerdo previo de distribución con una empresa japonesa que debería facilitarnos la entrada en un mercado tan complejo como es el japonés. Es demasiado pronto para hacer una valoración.

¿Tenéis planeado crear algo parecido para otros sistemas?
Tenemos una lista interminable de productos que queremos "hacernos", sencillamente intentamos priorizar productos con el mayor mercado posible. Es nuestro segundo año de vida como empresa, y pese al éxito que llevamos encadenando desde los primeros meses de vida con productos como el NEOSD, debemos ser muy cautos a la hora de seleccionar productos. Todas las posibilidades están abiertas, sin duda

¿Podrías hablarnos del NEOSD multigame, vuestra última creación?
NEOSD PRO es un cartucho dos en uno para Neo Geo, que reúne toda la experiencia obtenida con el NEOSD, junto con las peticiones que hemos recibido a lo largo del pasado año por parte de la comunidad.

Por un lado posee un banco de memoria RAM volátil, que permite carga ultra rápida de juegos para facilitar un cambio de juego lo más rápido posible, y por otra, cuatro bancos de memoria flash no volátil, para guardar los cuatro juegos usados con más asiduidad y que están siempre listos para ejecutarse, sin tiempos de carga.

Adicionalmente NEOSD PRO dispone de un puerto USB, que junto a la RAM permiten a los desarrolladores de juegos enviarlos directamente desde el PC a la RAM del cartucho para ejecutarlos en cuestión de segundos. Ejecutar código/juegos homebrew es igualmente posible con un NEOSD normal, únicamente es necesario copiarlo a la SD, meter la SD al cartucho, arrancar la consola, grabarlo a flash y entonces se ejecuta. NEOSD PRO facilita así la tarea de prueba para los desarrolladores de juegos.

Además de lo comentado anteriormente, NEOSD PRO posee todas las características del NEOSD, como son el cambio de modo entre AES y MVS, cambio de región, jukebox, cheats, etc. Todo esto sin necesidad de abrir la consola y desoldar la BIOS original para reemplazarla por una modificada.

Tanto NEOSD PRO como NEOSD convivirán como productos diferentes. NEOSD PRO es simplemente un producto para aquellos que nos han demandado una experiencia de uso diferente con un hardware más costoso. No es un reemplazo a NEOSD.






ASÍ SE HIZO
SONIC THE HEDGEHOG 2
EN 1992 EL SEGA TECHNICAL INSTITUTE RECIBIÓ LA MISIÓN DE CREAR UN NUEVO JUEGO DE SONIC, PERO CON MENOS TIEMPO Y UN EQUIPO DIVIDIDO POR EL IDIOMA. SUS CREADORES NOS CUENTAN CÓMO LO LOGRARON.

» [Mega Drive] Mystic Cave Zone está repleta de trampas ocultas, como estas plataformas con púas.



¿LO SABÍAS?

El plan original de *Sonic 2* incluía la "Genocide City Zone", un nombre terrible que después se cambió por el de "Cyber City Zone".

Lograr el éxito a la primera puede ser una espada de doble filo. Una vez se llega a lo más alto lo difícil es mantenerse arriba con el siguiente trabajo. *Sonic the Hedgehog* fue un éxito de los grandes, gracias al cual Sega pasó del mercado minoritario del jugador de consolas domésticas a competir nada menos que con la gigantesca Nintendo. Sega estaba decidida a sacar adelante un nuevo juego de la franquicia a toda costa, por eso extraña que hubieran permitido que se fuera uno de los responsables del éxito del juego.

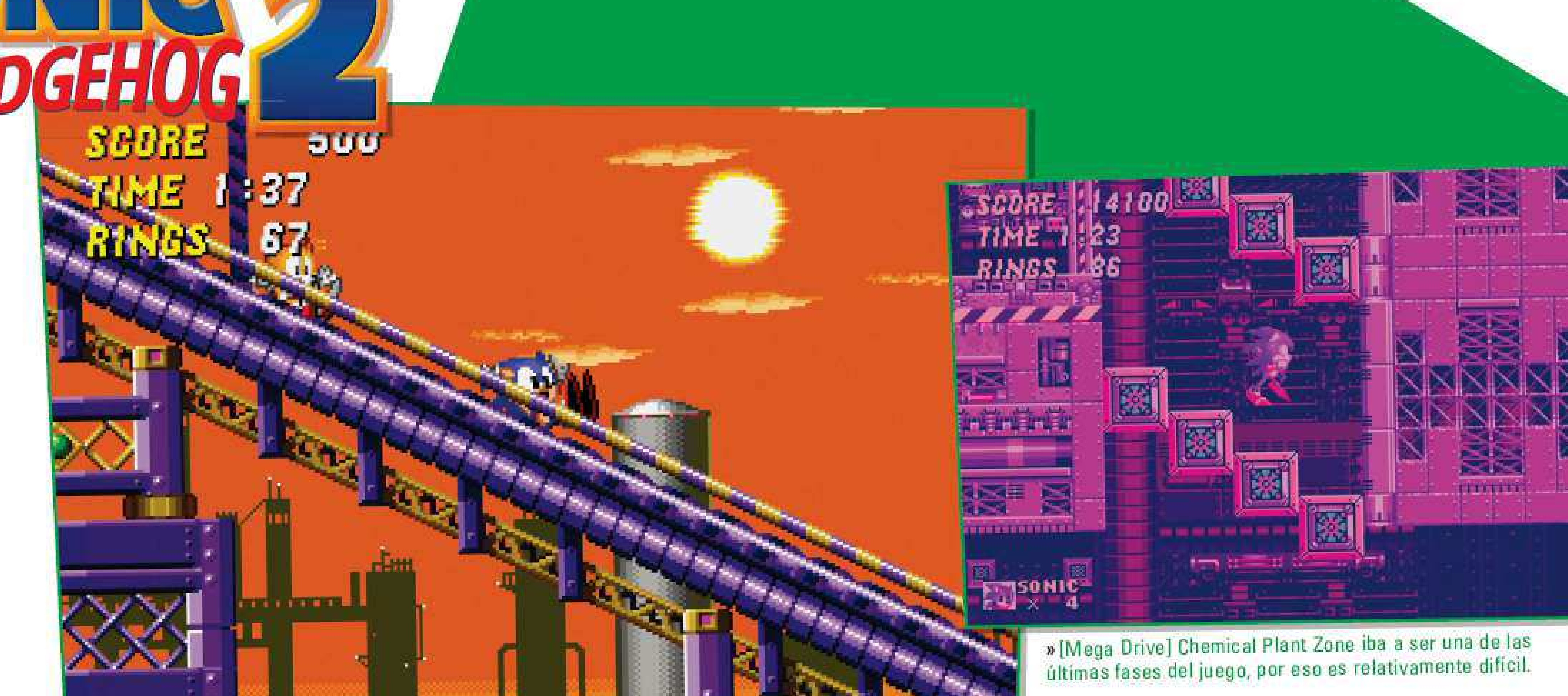
"El año que monté el Sega Technical Institute vivía a caballo entre la sede del STI en Silicon Valley y las oficinas centrales de Sega en Tokio", explica Mark Cerny, quien trabajó como programador en *Sonic The Hedgehog 2*. "En uno de esos viajes me enteré de que Yuji Naka, que era el programador y el verdadero motor del primer *Sonic The Hedgehog,* había dejado la empresa al acabar el juego. Me quedé impactado. Naka-san era brillante y había liderado una buena cantidad de proyectos comerciales, desde conversiones de recreativa como *Out Run*, a títulos originales como *Phantasy Star*. Era tan importante dentro de Sega como Yu Suzuki".

» [Mega Drive] La jugabilidad pinball de Casino Night Zone gustó tanto que inspiró el spin-off *Sonic Spinball*.

Mark no estaba dispuesto a dejar que alguien con tanto talento desapareciera del mapa y se propuso volver a contratarlo. "No fue difícil dar con él, ya que yo iba a entrenar en el mismo campo de béisbol en el que Naka-san había estado muchos años. Lo que me contó es que se fue por un sueldo bajo, demasiadas horas de trabajo, falta de aprecio hacia su labor y poco apoyo de la dirección. El problema con el salario era que el sueldo de los empleados de las oficinas centrales de Tokio se basaba en la antigüedad en la empresa y no existían royalties". En este punto es en el que Mark vio que se abría una posibilidad. "Le dije que si viniese al STI, a Estados Unidos, podríamos pagarle mucho mejor. No hablamos nada de cuál iba a ser el juego en el que íbamos a trabajar, sólo quedamos en que, si el juego era un éxito, se llevaría su parte de beneficios". El incentivo económico funcionó y Yuji Naka cruzó el Pacífico para unirse al equipo de Mark. Esto le permitió reunirse con Hirokazu Yasuhara, el *game designer* del primer *Sonic The Hedgehog,* quien también se mudó desde Japón para unirse al STI.



Con dos miembros del equipo original entre sus filas, comenzó a gestarse el proyecto de la secuela. Mark explica: "en el STI teníamos la sensación de que lo lógico era hacer *Sonic The Hedgehog 2,* así que lo anunciamos como un lanzamiento para las navidades de 1992, lo que nos daba unos once meses para crear el juego... y uno de los ejecutivos de marketing nos dijo de forma despectiva que era "demasiado pronto". Por lo visto era ▶



» [Mega Drive] Chemical Plant Zone iba a ser una de las últimas fases del juego, por eso es relativamente difícil.

"PREPARÉ IDEAS MUY CREATIVAS PORQUE CREÍA QUE IBA A TENER DOS AÑOS"

Hirokazu Yasuhara

▶ un problema relativamente frecuente. "Las relaciones entre el equipo de marketing y el de desarrollo de producto eran difíciles. Recuerdo que el mismo ejecutivo de *marketing* le dictó al jefe del estudio la planificación que debían seguir y en la que se dejaban sólo cinco meses para el desarrollo de algunos juegos. Aquello no era realista, pero luego ese mismo ejecutivo se dedicó a criticar al jefe del estudio por ser "poco cooperativo".

Tras tomar esta sorprendente decisión, el equipo trabajó en el juego, y Yasuhara pensó a lo grande para el regreso de Sonic. "En los primeros momentos del proyecto preparé ideas muy creativas, porque creía que iba a tener dos años para llevarlas a cabo", explica el diseñador, que en los últimos años ha mostrado algunas de estas ideas, incluyendo una ambiciosa trama con viajes en el tiempo en la cual Robotnik se convertía en el amo del mundo y Sonic viajaba al pasado para impedirlo. Es una idea que más adelante se incluyó en *Sonic CD,* aunque desarrollada por un equipo totalmente diferente. "Pero después de empezar el proyecto la empresa nos obligó a cambiar el programa", continúa contando.

Mark recuerda: "dos meses después no dijeron que sí, que teníamos que tener *Sonic 2* para las navidades de 1992. Tampoco es que hubiésemos desperdiciado esos dos meses, porque durante ese tiempo intentamos varias ideas para dar con un concepto de juego que fuese tan atractivo como *Sonic,* pero significaba que ya no teníamos once meses, sino nueve". Era un proyecto muy importante para un equipo que había trabajado sólo en dos juegos. "Era muy emocionante. ¡Era más que emocionante!", recuerda Craig Stitt, artista de niveles en *Sonic The Hedgehog 2.* "Eso sí, no recuerdo que tuviese miedo, probablemente porque era joven e inocente. También es verdad que trabajar con Mark Cerny transmite seguridad, y además estaban Yasuhara y Naka". Craig no sentía la presión, pero el equipo era muy consciente de la importancia del proyecto que tenían entre manos. "Sega estaba compitiendo con Nintendo por el reinado de los 16 bits, así que todos sabíamos que se había creado mucha expectación en el mercado y entre los directivos de Sega".

El equipo tenía unas cuantas ideas para mejorar el juego original. Para empezar, Sonic debía ser aún más rápido. En el primer juego no llegaba a la velocidad máxima que podía alcanzar, y este límite se iba a eliminar en la secuela. También se incorporaría un movimiento nuevo que le ayudara a correr. Yasuhara dice: "casi todos los componentes del equipo pensaban, tras el lanzamiento del primer juego, que Sonic necesitaba el 'spin dash' con el que, al agacharse y presionar salto, el personaje empezaría a girar sin moverse del sitio. Esto se potenciaba más aún al pulsar salto otra vez y, al soltar los botones, Sonic salía disparado en la dirección en que estaba mirando, lo que quiere decir que no podía retroceder para subir las colinas como en el primer juego.

Otro cambio importante fue la incorporación del multijugador. Según Yasuhara, estaba planeado desde el principio: "quería darle un amigo a Sonic. Para mí, *Sonic 2* tuvo siempre dos personajes. Si había dos, los hermanos y hermanas podían jugar a la vez". Ese segundo personaje acabo siendo Miles "Tails" Prower, un zorrito. En el modo de juego normal, la CPU controlaba a Tails con una rutina de inteligencia artificial que imitaba los movimientos de Sonic e ▶

¿LO SABÍAS?

Mirage Saloon Zone, de *Sonic Mania*, se basa en una de las primeras imágenes que se difundió de *Sonic 2*.



» Mega Drive] Los jefes de *Sonic 2* están más trabajados, pero casi nunca plantean un reto de verdad.

CRUNCH TIME

Gracias a los prototipos que se han filtrado de Sega estos años, podemos saber exactamente cómo fueron las últimas dos semanas de desarrollo…

Que Sonic sea el piloto. No clonamos animales.

18 SEPTIEMBRE 1992, 2:26 PM

- En este momento el juego usa una imagen de prototipo como pantalla de título.
- **Están implementadas todas las fases y completos los diseños base.**
- No estaban los gráficos en Hidden Palace Zone y Wood Zone.
- **Sonic muere si le dan los pinchos en los segundos de invencibilidad tras sufrir daño.**



¿Quién ha terminado el acto 2? Pista: no es un erizo azul. Arregladlo.

21 SEPTIEMBRE 1992, 10:06 AM

- Se añade la pantalla de título final.
- **Emerald Hill Zone es más fácil tras añadir anillos y mover a los enemigos.**
- Aquatic Ruin Zone es más fácil al agregar anillos y quitar algunos enemigos.
- **Las tragaperras de Casino Night Zone pueden ahora recompensar/penalizar.**
- Se realizan algunos ajustes menores en los objetos de Mystic Cave Zone.
- **El jefe de Oil Ocean Zone está roto (Sonic se cae directamente al petróleo).**
- El jefe de Death Egg Zone es más difícil.
- **Están borrados los gráficos y enemigos que quedaban en Hidden Palace Zone.**
- Se corrige el comportamiento de los pinchos.
- **Se añade la secuencia de transformación de Sonic en Super Sonic.**
- Las fases especiales 1 a 5 y la 7 reciben algunos diseños nuevos de objetos.
- **Se añade una versión aproximada de la secuencia final de Sonic.**

22 SEPTIEMBRE 1992, 4:47 PM

- Se añade a la pantalla de título el símbolo de *trademark* (marca registrada).
- **Cambia el diseño de Aquatic Ruin Zone al mover las columnas y cambiar las plataformas que se mueven.**
- El diseño de Hill Top Zone se modifica al mover anillos y enemigos.
- **Wing Fortress Zone es más fácil al agregar anillos y objetos en movimiento.**
- El jefe de Wing Fortress Zone es más fácil (el láser ya no destruye las plataformas).
- **Se corrige la transformación en Super Sonic por las Esmeraldas del Caos.**
- Se reducen los anillos necesarios en las etapas especiales 2, 4 y 5 para Sonic y Tails.
- **Se recolorean las etapas especiales.**
- Se añade al final del juego la secuencia de créditos del estudio.

25 SEPTIEMBRE 1992, 11:00 PM

- Se añaden nuevas imágenes al modo demo.
- **Aumenta la dificultad al convertir numerosas vidas extra en otros objetos.**
- Los *flippers* de Casino Night Zone y los crawls se desplazan para evitar bugs.
- **Se ponen más estacas en Oil Ocean Zone para que el jugador deba usar los cañones.**
- Aumenta la dificultad de Wing Fortress Zone al quitarle anillos.
- **El punto de aparición del jefe de Death Egg Zone se mueve a la parte superior derecha.**
- Se fijan los colores de Sonic bajo el agua.
- **Se añade código para devolver a Super Sonic a su forma normal cuando sobrepase el indicador de final de nivel.**
- Se reposicionan los objetos en la Etapa Especial 6.
- **Se incrementan los requisitos de anillos para Sonic y Tails en las Etapas Especiales 5 y 7.**
- Se incrementan los requisitos especiales para Sonic o Tails en las Etapas Especiales 3 y 7.
- **Se arregla el final de Super Sonic.**

¡El juego se termina y pasa a producción!

24 SEPTIEMBRE 1992, 5:27 PM

- Más estacas en Oil Ocean Zone bajo los toboganes de petróleo para solucionar un error que hacía que Sonic se desplazase.
- **Se colocan más pinchos en Metropolis Zone para que Sonic no se incruste en la pared.**
- Se arregla un bug en Wing Fortress Zone (Super Sonic ya no salta hasta morir).
- **Se cambia el efecto de la chispa de invencibilidad por uno nuevo.**
- Se agrega código para que Sonic/Tails pierdan el escudo tras pasar la señal de final de nivel.
- **Tails consigue su propio icono de "continue".**
- Se añade el final del juego para Tails.
- **Se añade un error al final de Super Sonic, lo que acaba dañando los gráficos.**
- Se añaden nombres a los títulos de crédito.

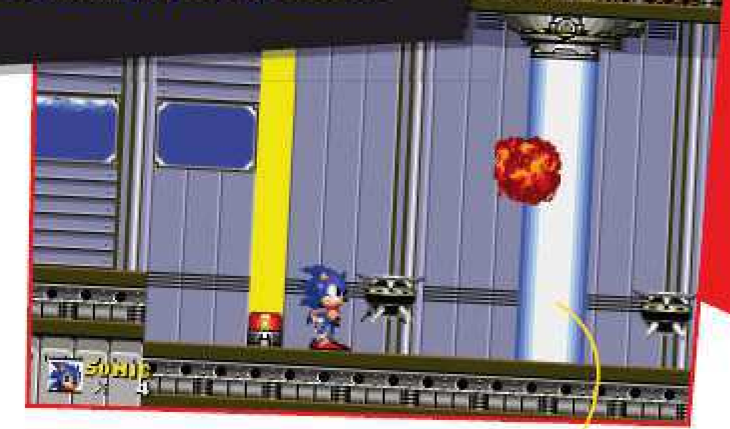
24 SEPTIEMBRE 1992, 7:25 AM

- Se incorpora la versión definitiva de la pantalla de selección de nivel.
- **Se añaden pinchos a Oil Ocean para que el jugador deba usar los cañones de presión.**
- Se arregla la arena del jefe de Oil Ocean Zone.
- **Se añaden checkpoints a Metropolis para que sea más fácil .**
- Metropolis Zone envía ahora al jugador a Sky Chase tras el Acto 3 en lugar de tras el Acto 2.
- **En Sky Chase Zone aparece Sonic como el piloto del avión cuando juega Tails.**
- Death Egg Zone borra bien ahora los datos del checkpoint, lo que elimina un frustrante error de muerte instantánea.
- **La imagen del final de nivel ya no llama de forma equivocada "Sonic" a Tails.**
- Se añaden al juego los gráficos del final de Super Sonic.

29 SEPTIEMBRE 1992, 9:33AM

- Se sube unos pocos píxeles el último poste de Casino Night Zone.
- **Los monitores de anillos ignoran el límite de 999 y ya no vuelven loco al contador.**
- Se solucionan fallos al interactuar con ciertos anillos mientras el personaje sufre daño.
- **Se arregla un fallo gráfico que se producía al utilizar el teletransporte en el modo 2P.**
- Se corrige en los créditos una errata en el nombre de Thomas Kalinske.

¡Se envía a producción como Revisión 01!



¿No está un poco desequilibrado? Que sea más fácil, chicos.



¡Poned a Sonic en el centro de la secuencia, por favor!







HIJOS DE UN ERIZO

El juego de Mega Drive no es la única forma de jugar a *Sonic 2*...

Como la mayoría de los primeros juegos del erizo, *Sonic 2* tiene incontables compilaciones y versiones plug-and-play. Algunas de ellas muestran por la segunda aventura del erizo un extra de amor, con el que logran ser mejor que el juego original. El primero es *Sonic Jam*, la compilación para Saturn que incluye los cuatro juegos de Mega Drive. Además de permitir jugar con la tecnología Lock-On a *Sonic 2 & Knuckles*, el juego ofrece las dificultades fácil y normal revisadas, junto al juego original. También añade los modos Time Trial y Chaos Emerald.

***Sonic 2* para iOS y Android, que salió en 2013, es un *port* hecho desde cero por Christian Whitehead y Simon Thomley. El juego puede verse en pantalla panorámica, tiene logros y trae a Knuckles de serie. La principal característica es una etapa extra escondida, una exclusiva versión terminada de Hidden Palace, con nuevos gráficos, nuevos ataques enemigos y un jefe personalizado que está entre los mejores de todo el juego.**

Por último, M2 desarrolló la versión 3D de *Sonic 2* para Nintendo 3DS en 2014. Esta emulación incluye un modo Ring Saver que te da diez anillos gratis y permite mantener la mitad de los anillos que tengas cuando te golpean. Además, tiene un modo Super Sonic desbloqueable que sirve para saltarse las etapas especiales. No obstante, la mayor aportación son las 3D estereoscópicas, que añaden a los fondos una profundidad imperceptible en otros sistemas.

intentaba alcanzarle si se quedaba atrás. No obstante, en cualquier momento un segundo jugador podía coger un pad para controlar a Tails, dando a los hermanos pequeños un personaje invencible con el que les resultara sencillo conectar.

El cooperativo no era la única función de Tails. "Naka-san realizó algo de magia técnica y creó un modo carrera a pantalla partida que funcionó muy bien", recuerda Mark. Empleaba el poco habitual modo entrelazado para presentar un área de juego para ambos jugadores deformada pero muy detallada, lo que les permitía competir en una selección limitada de niveles. El ganador se decidía en tres categorías (al más rápido, al que recogía más anillos y al mayor número de monitores rotos).

"Necesitábamos una fase de bonus llamativa y creamos una locura pseudo 3D en un *half-pipe*", explica Mark. El mérito fue de Tim Skelly, quien hizo los renderizados 3D que dieron a estos niveles la sensación de ser una montaña rusa, con los gráficos adicionales de Yasushi Yamaguchi y el diseño del director de *Shinobi*, Yutaka Sugano. "Visualmente era fascinante, aunque siempre creí que la jugabilidad fue más profunda en la fase especial giratoria del primer *Sonic*", confiesa Mark. La recompensa era impactante: si te hacías con las siete Esmeraldas del Caos y los 50 anillos, Sonic se convertía en Super Sonic, una versión dorada con supervelocidad e invulnerabilidad, aunque perdía un anillo cada segundo.

Sonic 2 también debía ser más grande que su predecesor. El equipo logró permiso para utilizar un cartucho de ocho megabits, lo que suponía el doble de capacidad que el primer juego. *Sonic 2* no era mucho más largo que el juego original, pero sí tenía más

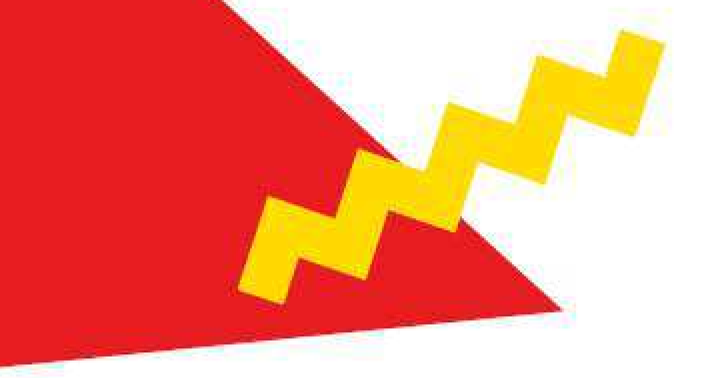
¿LO SABÍAS?

El manual de *Sonic 2* tiene la pantalla de título que se utilizó en los prototipos en lugar de utilizar la que tenía la versión final del juego.





» [Mega Drive] En el primer juego impresionaban los loops. En el segundo Sega rizó el rizo, literalmente.





» [Mega Drive] Los monitores daban ítems al azar en el modo multijugador. Algunas veces en nuestra contra.



"PARA SER SINCERO, HUBO ALGÚN MOMENTO BUENO Y OTROS MUCHOS NO TAN BUENOS"
Craig Stitt

de todo, incluidos animaciones, enemigos e incluso música. Esta última llegó de la mano de Masato Nakamura, el compositor de la banda sonora del juego original y bajista del conocido grupo japonés *Dreams Come True*. Compuso la música del juego al mismo tiempo que escribía *The Swinging Star*, un álbum que logró el récord de ventas en Japón. Esto se nota en el tema final de *Sonic 2* y en la canción *Sweet, Sweet, Sweet*, ya que ambos usan la misma melodía.

En *Sonic 2* había casi el doble de fases que en el primer juego: algunas tenían su origen en la trama de los viajes en el tiempo y sin ella perdían todo el sentido: que haya dinosaurios en Hill Top Zone tiene lógica cuando sabes que estaba ambientada en un pasado remoto, y Chemical Plant Zone habría encajado bien en un futuro en el que Robotnik se hubiese convertido en el dueño del mundo. Casino Night Zone también viene de ese "futuro malo" y destacaba por su máquina tragaperras y las mecánicas de *pinball*. Yasuhara afirma: "Sonic se basa en la velocidad. Cuando puse los resortes de muelles en *Sonic* me di cuenta de que parecían los *flippers* de un *pinball*". También había una forma de jugar diferente en Sky Chase Zone, el nivel en el que Sonic se dirigía, subido a las alas de un avión, a Wing Fortress, la fortaleza de Robotnik. Yasuhara dice: "creo que para esa zona nos inspiramos en el anime de Hayao Miyazaki *Conan, el niño del futuro*".

Con todo este contenido extra, *Sonic 2* necesitaba mucho más personal que el primer juego. Debido a las circunstancias del Sega Technical Institute, se vieron envueltos desarrolladores japoneses y americanos. "Estaba previsto que una docena de miembros del equipo de desarrollo de Tokio vertebrasen el STI, pero en las oficinas centrales de Sega se equivocaron en el proceso con inmigración y les negaron los visados", revela Mark. "Sega había solicitado visados O-1, que son para 'individuos con habilidades o logros extraordinarios', que Naka-san podía conseguir sin problemas (y lo hizo más adelante), pero no un artista de 23 años. De hecho, ¡Sega estuvo durante un tiempo en la lista negra de la embajada americana en Tokio por aquello!".

La consecuencia fue que entraron desarrolladores americanos al estudio. "Esto le vino bien a proyectos como *Dick Tracy* o *Kid Chameleon*, pero era una dificultad adicional cuando se trataba de un juego como Sonic 2, que debía tener una cantidad altísima", dice Mark. "Las cuestiones culturales e idiomáticas eran otro problema. Las plantillas japonesa y americana no podían comunicarse. Yo confiaba en que los veteranos japoneses se convirtieran en guías de los menos expertos americanos, pero no fue así".

Craig opina: "para ser sincero, hubo algún momento bueno y otros muchos no tan buenos. No creo que hubiera demasiado 'aprendizaje'. Era fácil trabajar con Yasuhara y nunca sentí que menospreciara a los americanos del equipo. Yamauchi también era de trato fácil. Pero Naka era un grano en el culo. No le interesaba nada trabajar con ningún americano".

Yasuhara alega: "recuerdo que lo mas difícil fue unificar el estilo artístico. El artista jefe, Yasushi Yamaguchi, intentó revisar al mismo tiempo todos los estilos de los niveles y los enemigos que habían hecho sus compañeros y, encima, diseñaba sus propios niveles, enemigos y animaciones. Jina Ishiwari, que había trabajado en el equipo original, vino para ayudarle, pero Yasushi no tenía tiempo ni de dormir". Craig también se acuerda de este hecho: "Tuvimos muchos problemas para combinar el estilo de los artistas americanos con el de Yamaguchi. No es sólo que el estilo de Yamaguchi fuera ▶

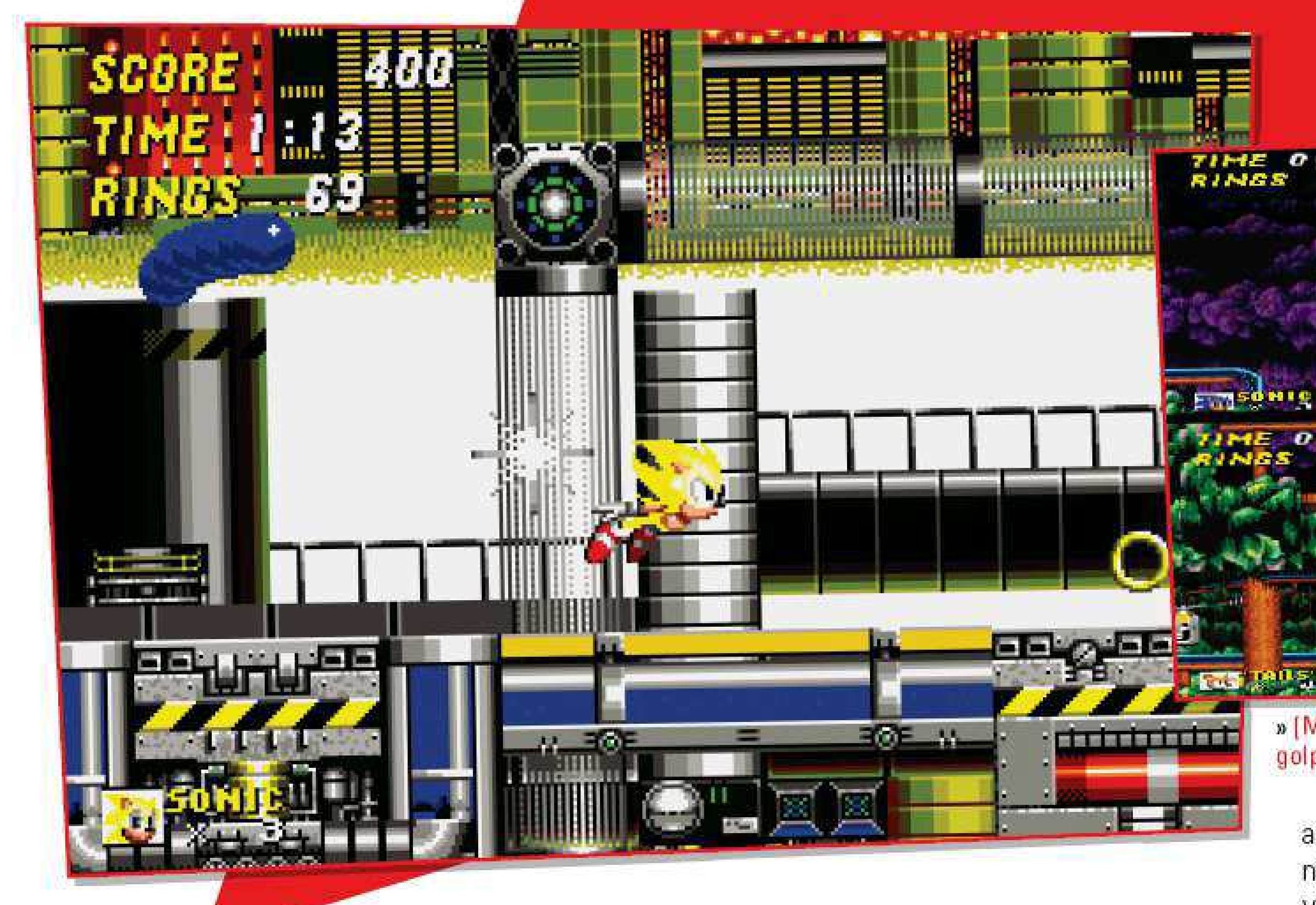
¿LO SABÍAS?

Los trucos de *Sonic 2* son fechas: se elige nivel con la del cumpleaños de Yuji Naka y el modo debug se activa con el de *Sonic 2*.



» [Mega Drive] La famosa fase en el half-pipe ha sido reutilizada a menudo en la serie *Sonic*.

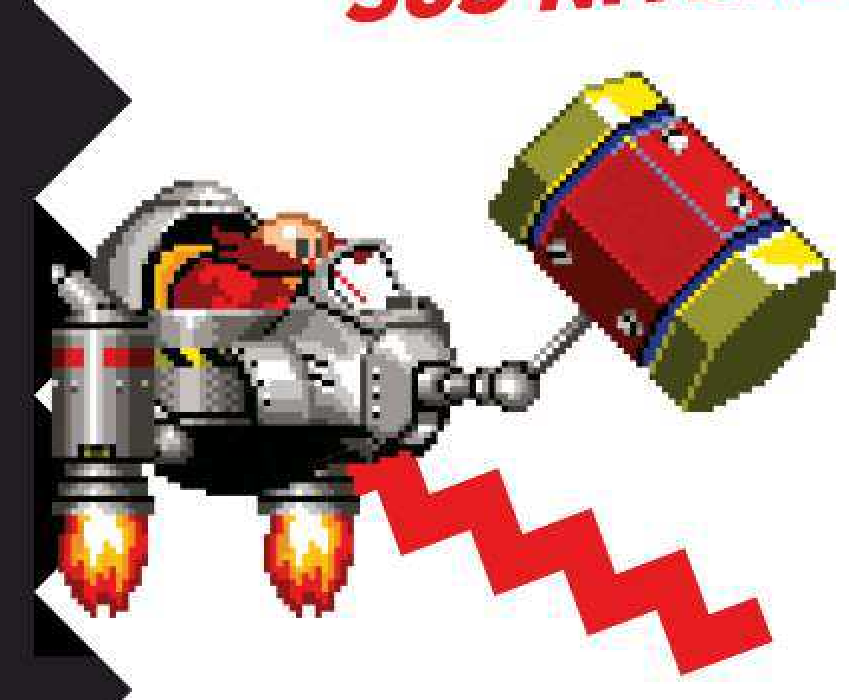




» [Mega Drive] Tan importante es recoger los anillos y golpear las cajas con los objetos como acabar el primero.

"MUCHOS ARTISTAS SE ENFADARON AL SABER QUE SUS NIVELES NO ESTARÍAN"

Craig Stitt



▶ increíble, también es que era una máquina. Trabajaba una cantidad increíble de horas y trabajaba mil veces en los niveles para perfeccionarlos. El que sufrió más cambios, que yo recuerde, fue Chemical Plant Zone. Llegabas un día y era preciosa... llegabas al día siguiente y era diferente y mas bonita aún". Explica: "además de la infame Hidden Palace Zone yo me encargué de la Oil Ocean Zone. En este último nivel, si la memoria no me engaña, Yamaguchi me rediseñó el fondo. Eso me dolió, pero no podía decirle nada, porque tampoco me gustaba lo que había hecho yo". Algo parecido le pasa a Craig con su otro nivel, Hidden Palace: "el diseño de lo que está en primer plano es de mis favoritos y encaja como un guante en el universo de Sonic, pero el fondo... lo odio y nunca me gustó. Confiaba en que Yamaguchi pudiera rediseñarlo también, pero no lo hizo". Pese a ser una de los primeros niveles que se implementaron en *Sonic 2*, Hidden Palace se eliminó finalmente por falta de tiempo.

De hecho, una de las características más llamativas del juego es que, pese al poco tiempo de desarrollo que tuvo, se creó una gran cantidad de contenido que quedó fuera. Craig explica: "hubo mucho arte que no se usó en *Sonic 2*, más que en ningún otro juego de los que he trabajado... al menos en un juego que haya salido. Muchos artistas se enfadaron al saber que sus niveles no estarían en el juego. Yo fui uno de ellos cuando descubrí que habían cortado HIdden Palace... bueno, cortado o lo que sea". Resulta que la mayoría de esos recortes se hicieron en el trabajo de los americanos. "Yo fui de los artistas americanos que tuvo la suerte de que alguno de sus niveles estuviera en *Sonic 2*. Ahora que lo pienso, tal vez fuese el único americano que hizo alguno de los niveles que había en el juego...", dice Craig.

Según Yasuhara, parte del problema era, simplemente, que no había tiempo para implementar todo el material en los nueve meses que les habían dado para hacer el juego. "Durante el desarrollo no tenía tiempo ni para dormir. Vivía permanentemente en el mundo de *Sonic 2*. Eliminé algunas ideas pero fue por la falta de tiempo", dice el diseñador del juego. Le preguntamos: "¿Le dolió perder alguna de esas ideas?". "Todas", responde. "Si puedo, me gustaría hacer la versión original de *Sonic 2"*.

El desarrollo continuó a un ritmo brutal hasta la fecha límite, arreglando *bugs*, puliendo la presentación y ajustando la dificultad. *Sonic 2* no fue jugable de principio a fin hasta 48 horas antes de la primera versión para vender en tiendas. La compilación tenía tantos problemas que sólo se usó en los primeros cartuchos y salió una ROM revisada pocos días después.

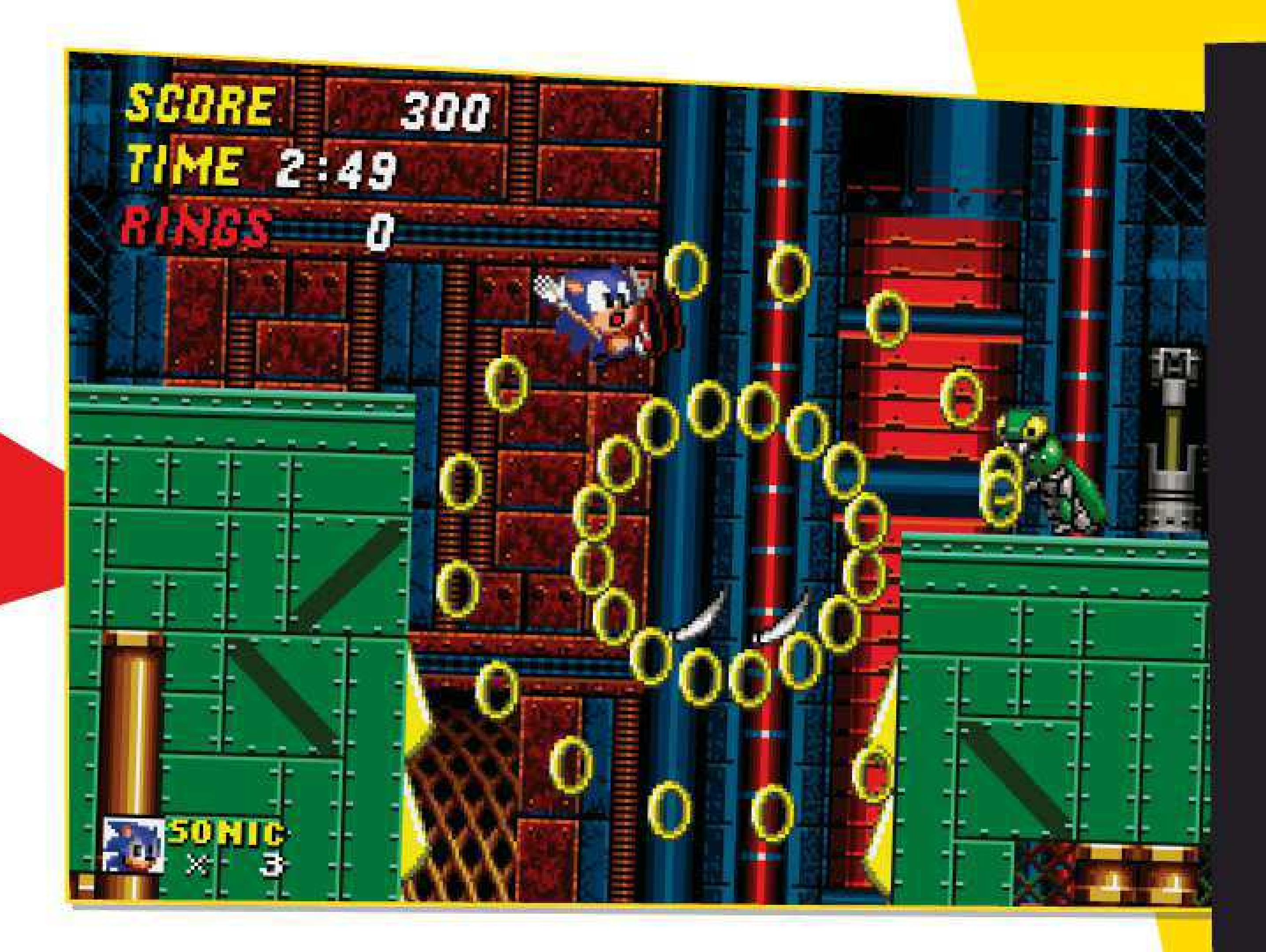
Sega convirtió el lanzamiento de Sonic en un gran evento. La máquina publicitaria se puso en marcha a principios de 1992 con pantallazos falsos que utilizaban los diseños artísticos reales. En verano se envió a Nickelodeon un prototipo para mostrarlo en el programa *Nick Arcade* en el que la estrella de *Clarissa lo explica todo*, Melissa Joan Hart, hacía verdaderos esfuerzos por entender el juego. Se enviaron a las tiendas todo tipo de artículos promocionales, incluidas pizarras para mostrar la cuenta atrás para el lanzamiento, y camisetas para regalar. Incluso se planteó la posibilidad de sacar cartuchos con etiquetas holográficas, aunque la idea se desechó debido al alto coste que tenía.

En realidad, lo más complicado del juego fue el lanzamiento casi simultáneo en todo el mundo, algo rarísimo en aquella época. Fue una tarea enorme e hizo falta usar transporte aéreo para llevar el juego a todas las tiendas a la vez. Sega of America produjo pegatinas conmemorativas de "The Great Sonic 2 Shipment" ("el gran envío de *Sonic 2*" en castellano) con la empresa Emery Worldwide y 50 Sonics recibieron en el aeropuerto de Heathrow a

¿LO SABÍAS?

Debido a que están mal colocados unos anillos no se puede obtener puntuación perfecta en los segundos actos de Aquatic Ruin, Casino Night, Mystic Cave, Oil Ocean y Metropolis.



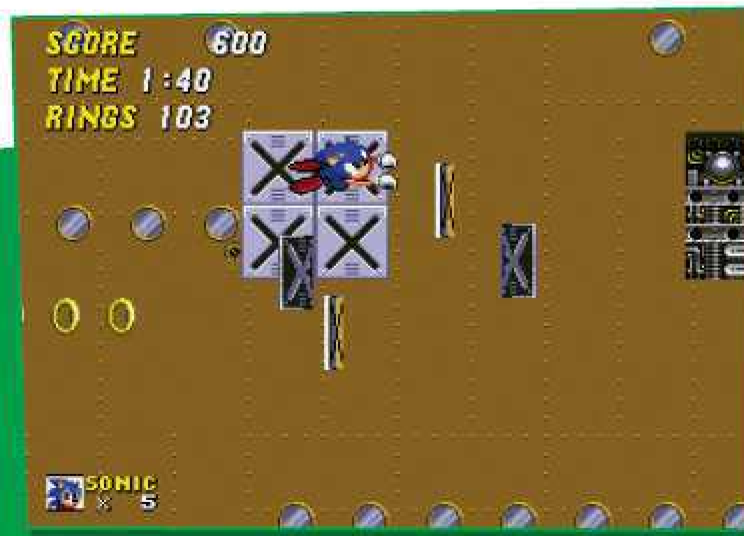




los tres vuelos *charter* fletados para llevar las copias. El juego salió en Japón el 21 de noviembre de 1992 mientras que a Norteamérica y Europa llegó el 24 de noviembre de ese mismo año, en una fecha que Sega denominó "Sonic 2sday", justo para Acción de Gracias y poco antes de Navidad.

Llegó el momento del examen de la prensa. *Sonic 2* deslumbró a los críticos. La puntuación de 89% de *Sega Power* fue de las más bajas; Dean Mortlock decía: "*Sonic 2* es como debería haber sido el primer *Sonic*". *Sega Zone* le dio al juego un 92% y *Mega Drive Advanced* le asignó un 93% mientras que *Mega*, *Sega Pro* y *CVG* lo puntuaron con un 94%. Paul Anglin, de *CVG*, escribió: "¡Los niveles son inmensos, hay tanto que hacer y tantas cosas para encontrar que tienes que ir a mil!". *MegaTech* le dio un 95% y *Mean Machines Sega* subió un punto más, hasta el 96%. El máximo se lo otorgó *Sega Force*: un sorprendente 97%. En su crítica, Chris Knight afirmaba que el juego tenía "el tipo de gráficos y una jugabilidad totalmente adictiva por los que mataría cualquier desarrollador".

La nota discordante fue *GamesMaster*. El 65% que le dieron al juego es lo que más se recuerda del primer número de la revista. El principal punto de discordia fue la dificultad del juego: "Superé todos los niveles en una tarde sin utilizar más que un 'continue'", se quejaba el autor del texto, Andy Lowe. "El primero era muy fácil y éste también. No supone ningún tipo de reto, es aburrido y una verdadera decepción", añadía. La crítica se dividió sobre esta cuestión. En *Mean Machines Sega*, Julian Rignall calificó al juego como "mucho, mucho más difícil que el original. ¡Ni los jugadores ▶



» [Mega Drive] Nuestro héroe se aferra a la Wing Fortress para salvarse mientas la nave se desmonta debido al viento.

EN BUSCA DEL ARTE PERDIDO

***Sonic 2* generó una cantidad mítica de escenarios, enemigos y animaciones desechados, como éstos:**

HIDDEN PALACE ZONE

■ Esta área iba a jugar un papel clave en la trama principal y fue una de las primeras en formar parte de *Sonic 2*. No se añadió nada a la versión del juego tras el verano del 1992.



WOOD ZONE



■ Por lo que sabemos, este bosque espeso no estaba muy desarrollado cuando llegó el hacha. Sólo tenemos un prototipo en el que no hay enemigos y con unas colisiones algo rotas.

CASINO NIGHT ZONE

■ La fase con un estilo pinball lucía muy diferente al principio, con colores neón y palos de la baraja. Al final, fue totalmente rediseñado.



TROPIEZOS



■ En la primera versión filtrada de *Sonic 2*, el erizo azul resultaba herido si tropezaba cuando iba a toda velocidad. Menos mal que la idea no salió adelante.

EL TÍTULO

■ La pantalla de título de *Sonic 2* era similar a la del primer juego, con el fondo de la primera etapa desplazándose. Este logo del juego apareció en la versión 8 bits de *Sonic 2*.



OTROS SPRITES

■ No se usaron numerosos enemigos y objetos...





QUERIDO TAILS

Analizamos la personalidad y la historia del compañero de Sonic

Tails fue diseñado por Yasushi Yamaguchi para ser el compañero que necesitaba el diseño para dos jugadores de *Sonic 2*. Tails se ha convertido en uno de los amigos más icónicos de Sonic. Según versa la historia, el joven Miles Prowler se sentía un poco marginado por sus compañeros debido a la curiosa doble cola ("tail" en inglés) que luce, así que decidió seguir a Sonic, al que consideraba su ídolo, para sentirse tan seguro como él. Sonic aceptó la situación y Tails decidió acompañarle en su lucha contra el doctor Robotnik.

En los 25 años que han transcurrido desde su aparición, Tails se ha hecho famoso por ser el más astuto y experto en tecnología de los amigos de Sonic. Su habilidad más conocida es girar sus dos colas como si fuese un helicóptero, lo que le permite volar. No obstante, aunque esta habilidad se muestra en *Sonic 2* cuando quiere alcanzar a Sonic, no pudo realizarla ningún jugador humano hasta los últimos juegos de *Sonic*.

A veces es una molestia (como cuando pierde los anillos en la etapa especial), pero Tails es uno de los compañeros de Sonic más queridos y ahí sigue pese a la tendencia actual a arrinconar al grupo que acompaña al erizo. Y ha protagonizado más juegos que ningún otro compañero.

TAILS AND THE MUSIC MAKER

SEGA PICO



■ El primer protagonista del secundario fue un juego educativo para la, a menudo olvidada, consola para niños de Sega. Los niños debían aprender sobre conceptos musicales básicos e instrumentos a través de un plataformeo ligero y algo de *pinball*.

TAILS' SKY PATROL

GAME GEAR



■ Al principio salió solo en Japón, pero luego se ha incluido en numerosas recopilaciones. Tails debe derrotar al malvado Witchcart, quien convierte a sus enemigos en cristales con magia. Que los gráficos tan "cuquis" no llamen a engaño: este juego hará que te tires de los pelos de frustración.

TAILS ADVENTURES

GAME GEAR



■ Probablemente este plataformas sea el mejor de la carrera en solitario de Tails. En lugar de velocidad hay que emplear la inteligencia, ya que pone más énfasis en los puzles que en los plataformas. Tails ataca con bombas y emplea diversos artilugios para derrotar al ejército de Battle Kukku.

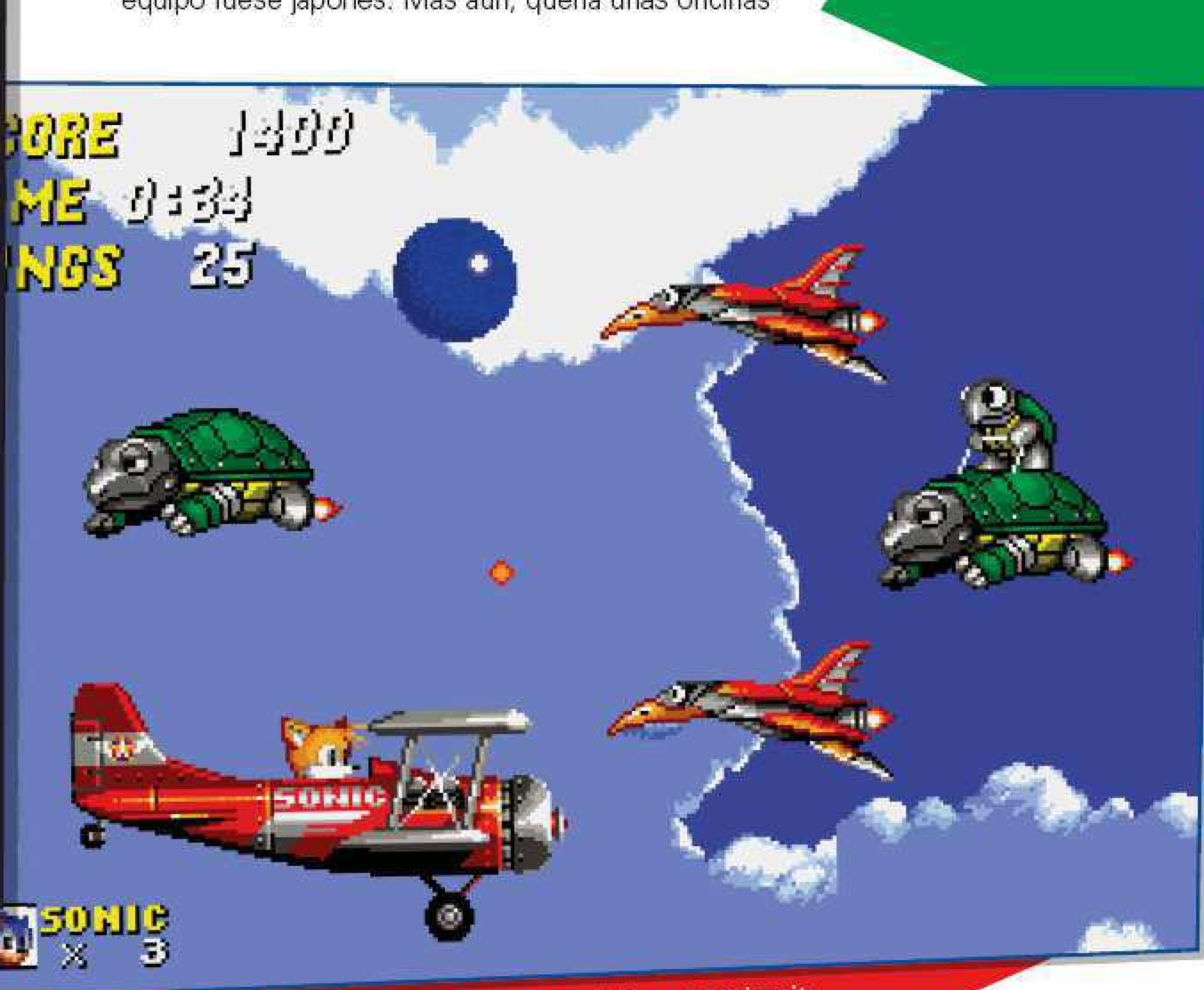


"TENÍA LA SENSACIÓN DE QUE EL SONIC DE LA PANTALLA ERA REAL DURANTE EL DESARROLLO"

Hirokazu Yasuhara

▶ expertos en *Sonic* lo tendrán fácil!". Frente a esta opinión Tim Boone, de *CVG*, opinaba que sólo se habían realizado pequeñas mejoras y sostenía: "al principio no es mucho más difícil que el primer juego, pero mejora en las fases siguientes". En *Mega*, Neil West mantenía: "el único talón de Aquiles de *Sonic* es que no supone un desafío real".

Estas opiniones sobre la dificultad del juego no frenaron a los jugadores. *Sonic 2* vendió más de seis millones de copias, lo que le sitúa sólo por detrás del primer *Sonic* en el *ranking* de los juegos mas vendidos de Mega Drive. Sega empezó a producir un nuevo juego, pero ya sin la combinación de personal japonés y americano. Craig explica: "para mí, de forma global, trabajamos bastante bien juntos (puede que sea porque mi trabajo artístico sí está en el juego final), pero estaba claro que Naka no lo había vivido de la misma manera. Me dijeron que yo iba a ser el artista principal de *Sonic 3* (¡estaba emocionado!). Pero Naka dijo que se negaba a hacer un *Sonic 3* a menos que todo el equipo fuese japonés. Más aún, quería unas oficinas





» [Mega Drive] En Sky Chase Zone, Sonic y Tails registran subidos a un avioncito la aeronave que el ejército de Robotnik defiende con fiereza.



» [Mega Drive] Antes de llegar al jefe final, Sonic debe enfrentarse a un doppelganger robótico.

» [Mega Drive] Hill Top Zone iba a estar en un principio en el pasado, lo que explica que haya en ella dinosaurios.

independientes para 'su' equipo con sus propias tarjetas para que nadie del STI pudiera entrar en su oficina". Craig y el resto de la plantilla americana pasaron a trabajar en el spin-off *Sonic Spinball*.

Mark ya no estaba en Sega, pero le llegaron las noticias de la división entre la plantilla americana y la japonesa en el STI. "Era responsable de que esas relaciones fuesen bien, y siento no haber dedicado más tiempo a reducir las diferencias culturales", se lamenta. Para Yasuhara, quien se quedó para trabajar en *Sonic 3*, la idea era buena, pero el lugar no. "Tenía lógica intentar un equipo multicultural, pero no con un proyecto que tenía un calendario tan ajustado", explica el diseñador, que se quedó en Estados Unidos la mayor parte de su carrera.

Pese a todos los problemas internos, el equipo logró que *Sonic 2* fuese un éxito de ventas y ahora se considera un clásico. Cuando los lectores ingleses de **Retro Gamer** votaron los 150 juegos mejores de todos los tiempos se situó en el puesto 14ª, el más alto de todos los juegos de Sonic. Preguntamos a quienes lo hicieron si fue mejor que el primer juego de la serie: "es halagador, pero no tengo ninguna explicación", dice Mark, quien no está seguro de que la secuela fuese mejor. "Con *Crash Bandicoot*, o incluso con *Uncharted*, las secuelas eran sin duda mejor que los primeros juegos. Podríamos llamarlo 'problemas de la adolescencia', los juegos que iniciaron las series tenían muchos fallos y lo que se aprendió con ellos se aplicó en las secuelas, pero *Sonic The Hedgehog* no, era mágico. Recuerdo la primera vez que jugué a *Sonic*, era fresco, divertido y bonito. Mi momento favorito es la escena en la que va subiendo el agua, era una combinación casi perfecta de tecnología, arte y animación. Así que en este caso discrepo. No obstante, *Sonic 2* era un juego muy agradable y estoy agradecido de haber participado en su creación".



» [Mega Drive] Tails sufre un contratiempo, mientras que Sonic acelera en el modo carrera de dos jugadores.

Para Craig todo se resume a cómo la presión limita el desarrollo de un primer juego, algo que él mismo experimentó después con su propio juego de plataformas. "Lo he visto en muchos juegos, que el segundo es mejor que el primero" explica el artista. "No importa que el primero fuera bueno, el segundo siempre es un poco (o un mucho) mejor. Creo que es porque el segundo juego es en realidad el juego que los desarrolladores querían hacer desde el principio, pero no pudieron hacer porque no tenían la tecnología o el tiempo. Descubrí esto con *Spyro The Dragon*. Casi todo lo que mas gustó en *Spyro 2* eran cosas que ya queríamos haber incluido en *Spyro The Dragon*, pero no pudimos porque nos quedábamos sin tiempo (cosas como que Spyro nade). Pequeños detalles que se añaden en el segundo juego pero que aportan mucho (como el spin dash de Sonic) y el aspecto del juego se asienta finalmente".

Pero para Yasuhara, la creciente popularidad del juego le retrotrae una experiencia surrealista durante el desarrollo. "Durante el desarrollo, tenía la sensación de que Sonic era real y estaba vivo en el juego. Sentía que tenía que darle mas fases y más resortes para que no se aburriese. Puede que fuera por la falta de sueño que arrastraba, pero a veces sucede cuando el personaje tiene 'magia' de forma no intencionada. Creo que Sonic era feliz jugando con el jugador, y por eso la gente lo prefiere, incluso después de tantos años". Tal vez nos hayamos puesto algo sentimentales, pero es probable que el niño que éramos cuando jugamos por primera vez con *Sonic 2* se sintiera también así. ✱

¿LO SABÍAS?

Los primeros indicios del nombre original japonés del Dr. Robotnik, "Eggman" están aquí, ya que su nombre está pintado en el costado de la nave.



CÓMO SE HIZO

CONTRA III: THE ALIEN WARS & CONTRA: HARD CORPS

CONTRA THE 16-BIT WARS

NO IMPORTA CUÁL FUERA TU BANDO EN LA GUERRA DE LOS 16-BIT: KONAMI TE PROPORCIONÓ UNA DE LAS MEJORES EXPERIENCIAS RUN-AND-GUN PARA TU CONSOLA. NICK THORPE HABLA CON NOBUYA NAKAZATO PARA AVERIGUAR CÓMO DIABLOS LO CONSIGUIERON.

En la década de los ochenta Konami era la reina de los run-and-gun. Puede que no llegaras a jugar con *Contra* en los recreativos y que lo conocieras bajo otro nombre (*Gryzor*) o con diferentes protagonistas (*Probotector*). En cualquier versión, aquella maravilla nos impactó con su calidad y dificultad. Una secuela recreativa, bautiza como *Super Contra,* no tardó en aparecer, seguida de un spin-off para Game Boy llamado *Operation C*.

[SNES] Las versiones europeas recurrieron a robots para evitarse líos en Alemania.

Luego Konami tomaría una importante decisión: el tercer gran capítulo de la saga *Contra* aparecía en Super Nintendo.

Las tareas de dirección de *Contra III: The Alien Wars* recayeron en Nobuya Nakazato, quien previamente había dirigido *Laser Invasion*, un juego de pistola para NES. Nakazato no había trabajado en los anteriores capítulos de *Contra,* ni tenía experiencia con la SNES, pero conocía la importancia de la saga y las limitaciones que el hardware había impuesto a las anteriores entregas domésticas. "La SNES, por sí misma, era un hardware con el que era muy fácil trabajar," comenta Nakazato. "A esto se unía además que los equipos que habían desarrollado juegos como *Gradius III* y *Ganbare Goemon* compartieron con nosotros todo lo que habían aprendido, lo que nos permitió un desarrollo sin complicaciones".

Tras su experiencia con NES, la potencia de la nueva consola de Nintendo supuso para





» [Mega Drive] *Contra: Hard Corps* arranca con el volumen subido al 11, gracias a este colosal mecha.

Nakazato algo liberador. "La NES sólo podía mostrar cuatro paletas de cuatro colores, simultáneamente. Si un juego utilizaba dos paletas para los personajes protagonistas, como pasó con *Contra*, esto sólo te dejaba dos paletas para los escenarios y los enemigos," nos explica el director, quien también trabajó en su apartado gráfico. "La SNES, en cambio, permitía 16 paletas de 16 colores. Esto significaba que podíamos hacer mucho más a nivel visual. Pudimos incorporar combinaciones de colores únicas que acentuaban los distintos looks del repertorio de enemigos del juego".

Además, el hardware de entonces tenía restricciones muy estrictas sobre cuántos sprites se podían mostrar a la vez," nos revela Nakazato. "Si te excedías en ese aspecto, tenías que hacer parpadear los sprites más importantes para evitar que desaparecieran". Esta técnica fue fundamental a la hora de hacer viable la versión NES de *Contra*. Entre los ejemplos más evidentes estaba el segundo jefe, que requería un gran número de sprites para los brazos. "En comparación a NES, Super Nintendo podía mostrar el doble de sprites a la vez. Esto nos permitió reducir considerablemente el parpadeo de los sprites cuando disparabas un montón de balas".

"COMPARADA CON NES, LA SNES PODÍA MOSTRAR EL DOBLE DE SPRITES"

Nobuya Nakazato

Una de las características clave de SNES, en cuanto a gráficos, era la posibilidad de hacer scaling y rotaciones gracias al Modo 7. "Realicé varias pruebas con el Modo 7 en el periodo previo a la planificación del proyecto. A medida que iba viendo los resultados empezaron a brotar las ideas de cómo aplicarlo en el juego", comenta Nakazato. "Konami había empezado a producir recreativas, como *A-Jax*, que mostraban rotaciones, así que también las estudié a fondo". Una de estas recreativas, *Chequered Flag*, era un arcade de conducción con vista cenital que recurría a las rotaciones para "mover" el circuito. El nuevo *Contra* recuperaría las fases con vista cenital de *Super Contra*, pero daría al jugador una libertad total de movimientos utilizando la misma rotación del escenario utilizada en *Chequered Flag*. Esto permitía diseñar los niveles como si fueran laberintos, en lugar de avanzar siempre hacia arriba.

Aunque el Modo 7 sólo fue utilizado en dos fases, estas no desentonaron ▶



» [SNES] En muchos casos, los escenarios son tan peligrosos como los propios enemigos.

GUERRA PORTÁTIL

La guerras alienígenas de *Contra III* acabaron dando el salto a GB y GBA.



» [Game Boy Advance] A pesar de sus esfuerzos, el port GBA de *Contra III* no dejó buen sabor de boca.

Adaptar uno de los juegos más espectaculares del catálogo SNES a la pantalla monocromo de Game Boy era una misión casi suicida, pero Factor 5 hizo una labor admirable en 1994 con *Contra: The Alien Wars* (*Probotector 2* en Europa). Cinco niveles sobrevivieron al dar el salto a la portátil, dejando por el camino la fase en jet bike y simplificando todo lo demás. Las fases normales se acortaron y los niveles con vista cenital no incluían rotaciones. También se convirtió en una experiencia para un único jugador. No es un sustituto del original de SNES, pero sí un buen run-and-gun, teniendo en cuenta las hechuras de Game Boy. Si dispones de un Super Game Boy podrás disfrutar de gráficos con un poco de color y algunas mejoras en la música.

En 2002 llegaría una segunda adaptación portátil de *Contra III: The Alien Wars*, esta vez para Game Boy Advance, en un cartucho bautizado como *Contra Advance: The Alien Wars EX* (*Contra: Hard Spirits* en Japón). Esta versión es una adaptación bastante fiel del juego de SNES, aunque eliminaron las fases con vista cenital. Fueron sustituidas por los niveles del tren y la base del bosque de *Contra: Hard Corps*. El sistema de control tuvo que alterarse debido a la ausencia de los botones X e Y, se eliminaron las bombas y sólo podías cargar con un arma. La conversión no dejó un buen sabor de boca debido a su pobre detección de colisiones y modificaciones en el comportamiento de los enemigos, entre otros cambios y omisiones. Aun así, es una pequeña curiosidad para fans, debido a la fusión de fases de las entregas SNES y MD.

CONTRA

UN ARSENAL INCREÍBLE

Cada personaje de *Hard Corps* disponía de armamento exclusivo.

RAY POWARD



VULCAN LASER
■ Una versión más potente del arma estándar de *Contra*. Ofrecía mayor cadencia de disparo, aunque con menor alcance.

CRASH
■ Tenía menor cadencia de disparo, pero lo compensaba con su mayor capacidad destructiva. Lo que pillaba en su camino acababa hecho trizas.



SPREAD
■ Disparaba cinco proyectiles a la vez, lo que le convertía en una de las armas más efectivas. Pocos escapaban a su destrucción.

HOMING
■ Estos pequeños misiles perseguían implacablemente a todos los enemigos en pantalla. Ideal para esos momentos "plataformeros".



SHEENA ETRANZI



GENOCIDE VULCAN
■ Una versión superpoderosa del arma primaria, con la que comparte el mismo alcance y cadencia de tiro.

SHOWER CRASH
■ Dispara proyectiles explosivos que describen un arco, lo que hace que tenga un alcance limitado, aunque es demoledora.



BREAK LASER
■ Este láser es tan potente que es capaz de atravesar oleadas de enemigos. Ideal para contener a las hordas alienígenas.

AX LASER
■ Como el Spread, este láser dispara cinco rayos, aunque luego todos se dirigen automáticamente hacia los enemigos más cercanos a tu posición.



BRAD FANG



BEAST SHOOTER
■ Un arma con un disparo tan veloz como poderoso, que se iba dispersando en forma de cono.

POWER PUNCH
■ Un puñetazo demoledor de corto alcance, pero con una potencia sin rival respecto a otras armas.



FLAME THROWER
■ Este temible lanzallamas no tenía mucho alcance, pero permitía rotarlo 360º a tu alrededor.

PSYCHIC BLASTER
■ Requería sangre fría, porque para desencadenar todo su poder había que dejar el botón pulsado.






VICTORY LASER
■ Otra versión vitaminada del arma estándar. Sus ondas tenían el mismo tamaño que el pequeño robot Browny.

GEMINI SCATTER
■ Esta suerte de ametralladora disparaba proyectiles que regresaban a tu posición, a modo de bumeranes.



ELECTRO-MAGNETIC YO-YO
■ Podía dispararse en cualquier dirección, pero apuntaba directamente si dejabas el disparo pulsado.

SHIELD CHASER
■ Los proyectiles formaban un escudo alrededor de Browny mientras mantuvieras el botón de disparo apretado.



en absoluto respecto al resto del juego y aprovechaban, con bastante ingenio, una de las características más exclusivas de la SNES. Pero lo realmente impresionante fue algo que hasta entonces no se había hecho en SNES: durante el enfrentamiento contra el jefe de la segunda fase, tanto el escenario como el propio jefe rotaban. Rotar dos capas de gráficos a la vez era algo teóricamente imposible en la consola de Nintendo. ¿Cómo lo lograron? "En realidad el escenario no utilizaba el Modo 7", revela Nakazato. "Era simplemente un fondo gris con elementos, como la pintura del suelo y las grietas, creados con sprites". Esto suena igual de imposible, hasta que nos desvela el truco. "La SNES no permitía la rotación de sprites, por lo que creamos patrones de animación para 32 grados de rotación y, al sincronizarlos con los movimientos del jugador, se creaba la ilusión de ver dos capas de rotación". Este era sólo uno de los muchos jefes que aparecían en el juego y, curiosamente, no era uno de los favoritos de Nakazato: "Mi favorito era el jefe final, cuyo patrón de ataque cambiaba según una ruleta".

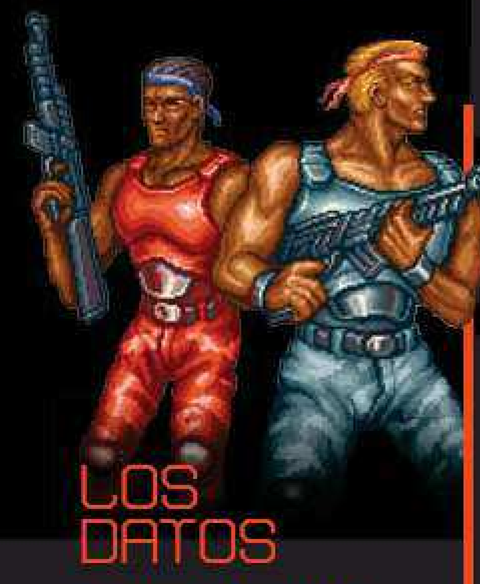
La banda sonora del juego impresionaba tanto como los gráficos. "Le pedí al equipo la clase de sonido impactante que podías encontrar en las películas de Hollywood", recuerda el director. El hardware de SNES permitía incluir sonidos sampleados, algo que fue magníficamente aprovechado en el cartucho. Desde la batería del nivel inicial hasta los sonidos orquestales en los

» [SNES] El primer nivel de *Contra III* incluía esta fortaleza/barricada, todo un guiño al *Contra* original.



"YA HABÍAMOS LANZADO EL JUEGO DE SNES, ASÍ QUE NO QUERÍAMOS QUE PARECIERA INFERIOR"

Nobya Nakazato



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** KONAMI
» **DESARROLLADOR:** KONAMI
» **LANZAMIENTO:** 1992 (SNES), 1994 (MD)
» **GÉNERO:** Run-and-gun



MÁS DE KONAMI

CONTRA
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1987

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
PLATAF.: MEGA DRIVE
AÑO: 1993

VANDAL HEARTS
PLATAFORMAS: PLAYSTATION, SATURN
AÑO: 1996

momentos de mayor tensión. La música incluso era dinámica en determinadas situaciones. "Para el enfrentamiento con el jefe final, en particular, quisimos potenciar la inmersión, alterando la música de una manera acorde a lo que estaba sucediendo en pantalla", nos dice Nakazato.

La prensa se entusiasmó con *Contra III: The Alien Wars* tan pronto como fue comercializado en Japón, en febrero de 1992, con el título de *Contra Spirits*. *CVG* otorgó al juego un 91%, donde Tim Boone escribió: "si fuera uno de los rivales de Nintendo me cagaría en los pantalones al ver esto". Frank O'Connor se quedó muy impresionado por la forma en la que el Modo 7 se implementó en el diseño del juego, y declaró que "el uso del scaling y las rotaciones en *Contra* no es un mero artificio, es una parte intrínseca de la mecánica". *Mean Machines* le dio un exultante 95% en su review. Richard Leadbetter quedó particularmente impactado con el audio del juego, y declaró que su "atmosférica banda sonora casi rivaliza con la de *ActRaiser* en brillantez", mientras Julian Rignall sentenciaba que era "tan bueno que deja en evidencia a la mayoría de recreativas a las que he jugado".

Antes de desembarcar en Europa, el juego tuvo que pasar por una serie de modificaciones. "Cuando se desarrollaron los *Contra* de NES había una gran sensibilidad en Europa, sobre todo en Alemania, respecto a cómo se representaba la violencia en los videojuegos, mucho más que ahora", explica Nakazato. "A raíz de esto, para las versiones PAL de los juegos de NES tuvimos que cambiar a los humanos por robots. El cartucho de SNES simplemente mantuvo la tónica". Además de los cambios a nivel estético, el nombre del juego también se alteró, y llegaría a las tiendas como *Super Probotector: Alien Rebels*. Estos cambios no enfriaron el entusiasmo de la prensa. En una review retrospectiva publicada en 1993, *Super Play Gold* le otorgó a *Super Probotector* un 90% describiéndolo como "una maravilla ruidosa,



» [Mega Drive] Este jefe de mitad de nivel no solía aparecer en todas las partidas, debido a la naturaleza no lineal de *Contra: Hard Corps*.

descarada, gratuitamente violenta, que supera a cualquier rival en cualquier sistema".

"Hoy en día la cultura del videojuego ha madurado, y los juegos dirigidos a una audiencia más adulta son clasificados por edades, por lo que podemos usar los mismos personajes en todo el mundo", comenta Nakazato. Con la excepción de los lanzamientos para la Consola Virtual de Wii, los posteriores relanzamientos en territorio europeo han recuperado el nombre de *Contra*. Las versiones para GBA, Wii U, 3DS y Nintendo Classic Mini: SNES han recurrido a las versiones lanzadas originalmente en EE.UU.

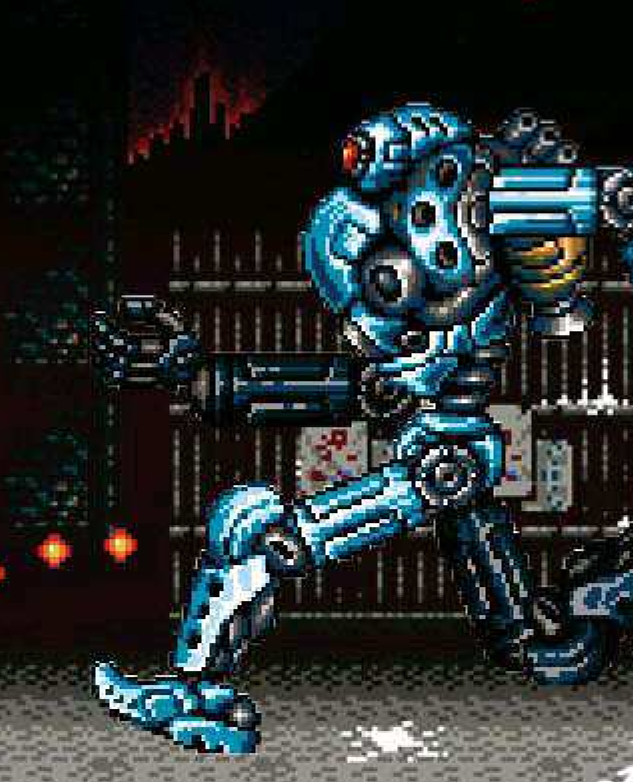
En el momento del lanzamiento de *Contra III: The Alien Wars*, Konami aún no había comercializado ningún cartucho de Mega Drive. Al igual que otros muchos third parties, la compañía tenía vetado el desarrollo para otras plataformas debido al leonino acuerdo impuesto por Nintendo. Una vez que pudieron liberarse, Konami se puso a desarrollar para PC Engine, pero no tardaron en empezar a dedicar recursos a Mega Drive, debido al éxito internacional de la consola. El siguiente trabajo de Nakazato como director fue *Rocket Knight Adventures* para MD, por lo que cuando llegó el momento de empezar a trabajar en *Contra: Hard Corps* ya contaba con una notable experiencia con la 16-bits de Sega.



"No queríamos que a nivel visual fuera inferior al de SNES", recuerda Nakazato. Aunque era más fácil decirlo que hacerlo. La MD tenía dos años más que la SNES y carecía del hardware customizado del que hacía gala la consola









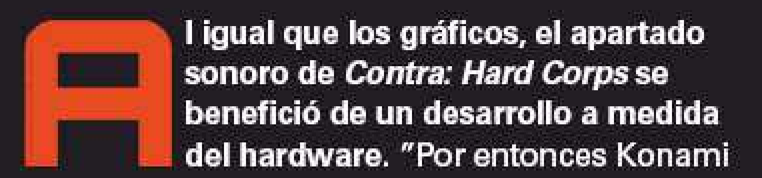
» [Mega Drive] ¿Puede haber algo peor que huir de una base enemiga? Sí, hacerlo mientras el fuego te pisa los talones.



» [Mega Drive] Este impresionante mini-jefe, en un entorno de Realidad Virtual, adoptaba un montón de formas.

de Nintendo. En muchos sentidos, aquello supuso un duro trabajo para Nakazato y su gente. "En comparación con SNES, MD tenía mayores restricciones gráficas, como el número de colores que podía utilizar de forma simultánea. Pero por otro lado, procesaba los sprites a mayor velocidad". A pesar de los desafíos que implicaba trabajar con este hardware, el equipo no se desanimó. "Aunque teníamos menos colores con los que trabajar, queríamos que el juego tuviera el mejor aspecto posible, así que dedicamos mucho esfuerzo en darle a los gráficos algunos toques de clase", explica Nakazato. "Para aprovechar su velocidad en el procesamiento de los sprites, nos pusimos a investigar en diferentes técnicas de animación para crear personajes enormes compuestos por diferentes partes".

El resultado se aprecia nada más empezar a jugar, con la aparición de un gigantesco robot que utiliza rotaciones, y otro mecha que nos persigue por una autopista. Y todo esto sólo en las dos primeras fases. Por ello no nos sorprende la respuesta de Nakazato cuando le preguntamos por su logro técnico favorito: "los enormes, singulares y coloridos jefes que creamos a través de una combinación de scroll paralax y la técnica de articulares múltiples que te mencionaba".



Al igual que los gráficos, el apartado sonoro de *Contra: Hard Corps* se benefició de un desarrollo a medida del hardware. "Por entonces Konami tenía un departamento que se encargaba de todo el desarrollo relacionado con el sonido. Incluso cuando se trataba de modificar un motor para diferentes plataformas, el equipo de I+D de aquél departamento creó herramientas con ese fin", revela Nakazato. MD no era capaz de utilizar sonidos sampleados a la misma escala que SNES, su chip de sonido era más adecuado para producir agresiva música sintetizada. Como resultado, el equipo apostó por una banda sonora mucho más electrónica, que combinaba el rock con sonidos deliberadamente extraterrestres.

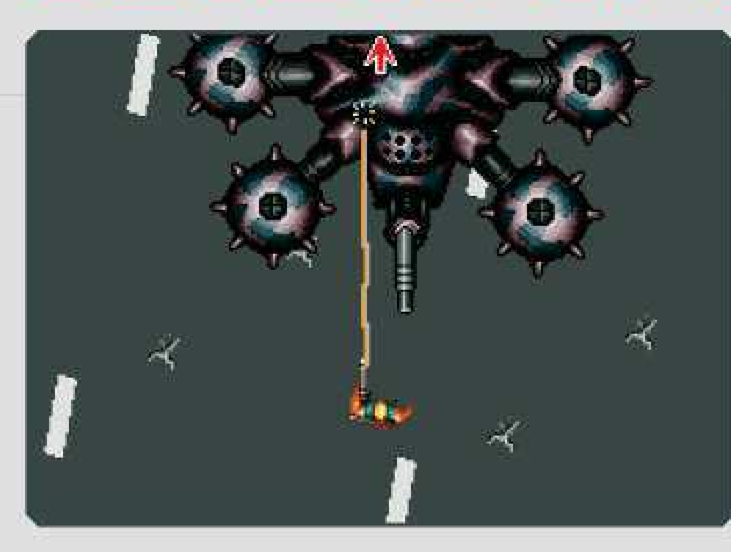
Los gráficos y el sonido llevaron a MD hasta sus límites, pero la auténtica revolución de *Contra: Hard Corps* radicaba en cómo fue diseñado. "*Contra III* se desarrolló con la idea



» [MD] Los enemigos de *Contra III* y *Hard Corps* eran incansables. No dejaban de aparecer en pantalla.

DUELOS ÉPICOS

Tanto *Contra III* como *Hard Corps* desplegaban jefes increíbles. Estos eran los más memorables...





FASE 2

CONTRA III: THE ALIEN WARS

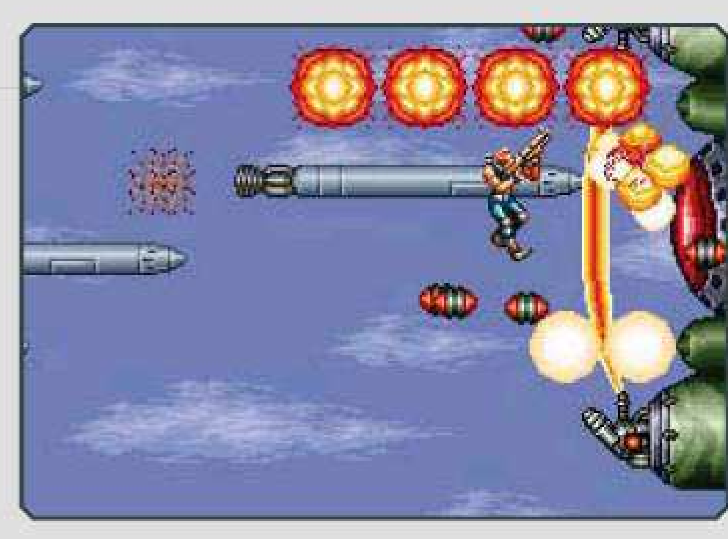
■ Este mecha podía destruirse por partes. En un momento determinado del duelo, empezaba a girar a mayor velocidad hasta llegar a un punto en el comenzaba a saltar hacia la pantalla, desaparecía y aterrizaba con intención de aplastarnos.

FASE 3

CONTRA III: THE ALIEN WARS

■ Este colosal primo del T-800 abría las puertas del ascensor con sus garras y empezaba a disparar rayos, vomitar fuego y soltar bombas con cronómetro. Al final el pobre tipo perdía la cabeza. Literalmente.





FASE 4

CONTRA III: THE ALIEN WARS

■ Pocas escenas han resumido mejor el espíritu *Contra*: enfrentado a una nave mientras saltas de misil a misil en pleno vuelo. Esquiva sus bombas mientras disparas sin cuartel sobre los dos generadores del escudo.




» [SNES] El uso de rotaciones con Modo 7 permitió crear auténticos laberintos. Aquí era fácil perderse.

"MI META ERA CREAR UN JUEGO DEL QUE LOS USUARIOS NO SE CANSARAN"
Nobuya Nakazato

de ofrecer suficiente contenido para múltiples partidas. Con *Hard Corps* mantuve este principio, pero además añadimos aún más contenido", explica Nakazato. "Aunque pensé que si tardaban demasiado en completar el juego, los jugadores podrían no querer volver a él repetidas veces, así que mantuvimos una duración similar, pero añadiendo aun más contenido".

El desafío de ofrecer más contenido, pero manteniendo la duración, dio como resultado el *Contra* con más argumento hasta la fecha. Aunque las breves secuencias de diálogo y los briefings previos a las misiones no eran nada comparados a las intros de hoy en día, sin ▶



» [Mega Drive] Este tipo agarraba el puente colgante, lo que te acercaba a él peligrosamente.



FASE 2 (PERSECUCIÓN)
CONTRA: HARD CORPS

■ Tras destruir a DeadEye Joe se te presenta una situación peliaguda: ser perseguido en la autopista por un mecha gigante. Esquiva las mazas que usa a modo de manos, las bombas y dispárale cuando se ponga a tu misma altura.

FASE 2 (LABORATORIO)
CONTRA: HARD CORPS

■ Este gigantesco robot se dedica a construir, en tus narices, rudimentarios artilugios que te atacarán sin piedad. Su único punto vulnerable es la cabeza, pero sólo cuando esté entretenido construyendo cosas. Criaturita.





FASE 6 (OCÉANO)
CONTRA: HARD CORPS

■ Tres robots se fusionarán, a lo Megazord, para crear un mecha que adoptará diversas formas, al estilo del Seven Force de *Gunstar Heroes*. Por suerte, no hay que centrarse en un punto específico: basta con disparar a todo el cuerpo.




» [SNES] Esta colosal nave era un auténtico incordio durante la fase en la que pilotabas la jet bike. No dejaba de acosarte con su arsenal y de arrojarte soldados alienígenas.

"QUERÍA DAR A LOS USUARIOS LA POSIBILIDAD DE DIVERTIRSE CON EL JUEGO MÚLTIPLES VECES"

Nobuya Nakazato

▶ duda eran algo fuera de lo común dentro de la franquicia. "Mi meta era producir un juego del que los usuarios no se cansarían, incluso después de jugar con él una y otra vez", revela Nakazato, "así que les ofrecimos incentivos en forma de una trama que iba diversificándose". Aunque sólo jugarías seis fases a lo largo de una partida, el juego tenía 11 en total, con una ruta marcada por tus decisiones a lo largo de la historia.

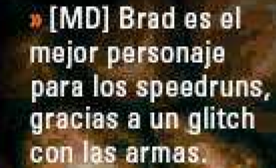
No serían las únicas elecciones a las que tendrían que enfrentarse los jugadores: por primera vez se incorporó la posibilidad de elegir entre diversos personajes. "Quería dar a los usuarios la posibilidad de enfrentarse múltiples veces al juego con diferentes personajes", nos revela Nakazato. "También sirvió como un test para comprobar si los fans aceptarían personajes que se alejaban de los típicos 'militares machos' de las anteriores entregas". El repertorio de personajes de *Hard Corps* era bastante rompedor, con cuatro nuevos héroes. Ray Poward seguía la tradición de los *Contra* previos, con Sheena Etranzi como su equivalente femenino, mientras que Brad Fang, un cyborg con aspecto de hombre lobo, y el robotín Browny tenían un diseño mucho más extravagante. Por primera vez, cada personaje ofrecía una experiencia única a los jugadores, dado que cada power-up brindaba un arma única, dependiendo del héroe que habíamos seleccionado.

Contra: Hard Corps se comercializó en EE.UU. en agosto de 1994. En septiembre llegó a Japón y en noviembre (una vez más, rebautizado como *Probotector*) desembarcó en Europa. La crítica recibió el juego con los brazos abiertos. Tim Tucker, de *GamesMaster*, lo puntuó con un 93%, mientras que *Mean Machines Sega*, le otorgó un 94%. Entre sus páginas Paul Bufton advirtió a los lectores que "su nivel de dificultad podría frustrar a mucha gente, pero todo lo bueno llega al que sabe esperar." Rik Skews, de *CVG* también quedó prendado del cartucho, y destacó que "más que cualquier otro shoot'em up que he jugado, *Probotector* ofrece una inmensa satisfacción cuando completas un nivel". Su colega Mark Patterson puntuó al juego con un 92%.

Curiosamente, el nivel de dificultad se relajó en la versión japonesa. En lugar de morir al recibir un disparo, los personajes tenían una barra de vida que hacía esta entrega mucho más accesible. Al preguntarle a Nakazato por qué se eliminó la barra en la entrega occidental, Nakazato nos sorprende: "en realidad la barra de vida se añadió a la versión japonesa". Resulta cuanto menos extraño que el concepto original se dejara en la versión occidental y se modificara el juego para Japón, pero había una razón comercial para ello: "en aquellos tiempos, los jugadores japoneses estaban más enfrascados en juegos 'de pensar', como los RPG o la estrategia. Los juegos que exigían buenos reflejos, como los títulos de acción o los shooters, tendían a ser menos populares".

Actualmente *Contra: Hard Corps* tiene un precio considerable en el mercado coleccionista. Prepárate para pagar una buena suma por las versiones occidentales, y ya no digamos la japonesa, que alcanza precios




» [MD] Brad es el mejor personaje para los speedruns, gracias a un glitch con las armas.



CONTRA III: THE ALIEN WARS 101

■ *Contra III: The Alien Wars* es un run-and-gun, para uno o dos jugadores, en el que debes enfrentarte a una invasión alienígena a tiro limpio. El juego alterna fases de scroll horizontal con otras con perspectiva cenital.



CONTRA HARD CORPS 101

■ *Contra: Hard Corps* es un run-and-gun, para uno o dos jugadores, en el que debes liquidar, como no, hordas de alienígenas. Dependiendo de tus elecciones durante el juego la trama toma cuatro caminos diferentes.



» [Mega Drive] Incluso los jefes intermedios eran un auténtico espectáculo, gracias al uso de múltiples sprites para crear y dar vida a sus articulaciones.

demenciales, debido a que se fabricaron muchas menos unidades, tal y como revela Nakazato: "como ya he mencionado, el género no era tan popular en Japón como en Occidente y, por lo que recuerdo, a la hora de fabricar el cartucho se tuvo en cuenta la menor base instalada de Mega Drive en Japón".

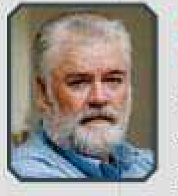
Nobuya Nakazato y su equipo se las ingeniaron para ofrece dos increíbles run-and-gun que no sólo supusieron la cima de la saga *Contra,* sino los mejores exponentes del género en sus respectivas plataformas. Es un logro que no debería subestimarse. ¿Pero cuál de los dos era el mejor? Esta pregunta ha enfrentado a los usuarios de SNES y MD durante años, sin que haya un claro vencedor, así que le preguntamos a Nakazato cuál de los se llevaría una isla desierta: "es una pregunta muy difícil... pero si tuviera que volver a mis raíces no elegiría ninguno de los dos y me llevaría el *Contra* de NES". Una respuesta muy diplomática.

Parece que el duelo entre los *Contra* de 16-bit seguirá sin tener un claro vencedor. Los fans de la SNES siempre presumirán de los niveles con Modo 7 y su increíble banda sonora, mientras que los paladines de la MD enarbolarán la variedad de niveles y sus increíbles jefes. Lo que es incontestable es que ambos son dos obras maestras. Si aún no has podido catarlos, ya es hora de que le pongas remedio. Cada uno es magistral a su manera y no hace falta decantarse por uno u otro. Sólo tienes que meterlo en la consola y empezar a disfrutar... y sudar. ✱

Gracias a John Szczepaniak y Kosuke Iwakura por hacer posible este reportaje.

ART ATTACK

Paul Mann nos cuenta cómo creó el arte del reciente vinilo de *Contra III*



¿Cómo te convertiste en un artista?

Mi interés en el arte comenzó a una edad muy temprana, inspirado por mi padre, que era artista y fotógrafo. Le recuerdo frente a su caballete, pintando paisajes al óleo. Un día le enseñé algunos dibujos que había hecho y se quedó impresionado. A partir de entonces mis padres me apoyaron mucho. Siempre supe que podría ganarme la vida como artista. Era algo para lo que había nacido.

¿Conocías el juego?

No sabía de su existencia hasta que tuve que ponerme a trabajar en la portada. Tuve que investigar un poco. También recibí ayuda de gente que había crecido jugando con él. A medida que fui descubriendo más cosas sobre el juego, más me intrigaba y estaba ansioso por comenzar el proyecto.

¿De dónde sacaste la inspiración?

Me inspiré en las ilustraciones de los años Sesenta. Mi trabajo recrea esa clase de diseños. A Mondo [el sello que ha editado recientemente el vinilo con la banda sonora de *Contra III*] también le encantaba ese estilo, y creo que por eso me contactaron para hacer el arte del disco de *Contra III*. Sabía que buscaban que mi ilustración tuviera la misma energía que emanaba de los pósters de las películas con las crecí, en las que había toneladas de acción, color y emoción.

¿Escuchaste su banda sonora para recrear el tono del juego?

Mientras investigaba, y antes de ponerme a dibujar, escuché la banda sonora para capturar el espíritu del juego. Sabía que mi arte debía mantener la misma energía e impacto que su música. Realmente me gustó su ritmo, le imprimía tensión al juego.



» Este boceto pone al personaje del jugador 1 al frente de la imagen, algo que cambiaría en el arte final.

¿Cómo recreaste el aspecto de los personajes principales?

Quise averiguar cómo se movían, su ropa y su modo de atacar. También investigué sobre los aliens, los fondos y las armas. El desafío era plasmar todo esto con un estilo realista. Para los personajes principales utilicé a mi sobrino como modelo, ya que tenía el look y el físico que necesitaba. Le fotografíe en diferentes poses de acción para obtener ese aspecto realista. Le envié unos bocetos a Mondo, y cuando me los aprobaron, hice algunas composiciones de color. Luego realicé el arte definitivo con pinturas acrílicas. Me llevó un mes, incluyendo la investigación y las aprobaciones. La ilustración, en sí, me costó unos cuatro días de trabajo.



LAST KM

EN BUSCA DE LA RECREATIVA PERDIDA

El programador de Zeus Software, Ricardo Puerto, en colaboración con la Asociación RetroAcción, ha recuperado recientemente una recreativa para Gaelco que se creía totalmente perdida. Veintidós años después, RetroGamer rescata una parte de la historia del desarrollo de las máquinas arcade en nuestro país.

Por Julen Zaballa García

Last KM nunca ha sido un total desconocido para los aficionados a la retroinformática. Uno de sus creadores, el programador Ricardo Puerto, había mencionado en numerosas entrevistas la existencia de esta recreativa elaborada para Gaelco en 1995. Sin embargo, al igual que el Arca de la Alianza, se desconocía su ubicación.

Las primeras informaciones sobre *Last KM*, pasadas ya más de dos décadas, están recogidas en *LOAD"": Historia del videojuego vasco (1985-2009)*[1], donde Puerto repasa las producciones de Zeus Software, y sitúa la creación de *Last KM* en el marco de sus relaciones con Gaelco, tras el cierre de Dinamic. Los fundadores de Zeus, Ricardo Puerto y Raúl López (grafista), se enteraron de que en Barcelona había una empresa que se dedicaba a producir máquinas recreativas. Su nombre era Gaelco y había sido creada en octubre de 1985 por los antiguos miembros de Tecfri Xavier Valero, Josep Quingles y Luis Jonama. En su catálogo ya disponían de éxitos como *Squash* (1992), *Splash* (1992), *World Rally Championship* (1993) y *Alligator Hunt* (1994).

» [Arcade] La recuperación de *Last KM* ha entusiasmado a toda la comunidad de aficionados a los arcades.

Puerto recuerda que contactaron con los catalanes y que, en una de las primeras conversaciones telefónicas, les informaron de que disponían de su propia placa JAMMA[2] para la que desarrollaban los juegos. Fueron a la ciudad condal y se reunieron con el equipo de Gaelco "con quienes estuvimos hablando sobre cuestiones técnicas y sobre cómo trabajaban". La mayor motivación de los creadores de *Risky Woods* (1992) era poder dar un salto cualitativo en su desarrollo como estudio. "Para nosotros, hacer videojuegos para recreativas era como entrar en la Fórmula 1", comenta su programador; y la placa de Gaelco "superaba con creces la potencia de los Amiga con los que habíamos trabajando hasta entonces". "Aunque era un reto enorme, vimos que lo podíamos abordar y no dejamos escapar la oportunidad". Nacía el proyecto de arcade de disparos *Biomechanical Toy*[3].

De Barcelona se llevaron a San Sebastián el kit de desarrollo de Gaelco: unos cables conectados a los joystick y un monitor, todo metido en cajas de madera. Según comenta Puerto, toda la programación se hacía desde un PC conectado a la placa JAMMA mediante un ensamblador cruzado "que hacía de intérprete entre los dos sistemas". Así, se podía trabajar en el ordenador con un lenguaje de programación. Al volcar el contenido a la placa, el ensamblador se encargaba de que entendiera las instrucciones, "haciendo que todos los procesos y pruebas se hicieran muy rápido".

DESARROLLO EN CUATRO SEMANAS

Sin embargo, el desarrollo de *Biomechanical Toy* se complicó y su entrega a Gaelco se fue dilatando. Entre los meses de abril y mayo de 1995 llegó una nueva propuesta ▶







» [Arcade] Gaelco se convirtió en la referencia española de la industria de los arcades durante la década de los ochenta y noventa, con placas tan legendarias como *Big Karnak*, *World Rally Championship*, *Squash*, *Thunder Hoop* y *Alligator Hunt*.

---

[1] Estudio histórico del periodista Julen Zaballa García sobre el desarrollo de videojuegos en el País Vasco, en colaboración con Centro cultural Tabakalera de Donostia-San Sebastián. Más información en: **http://bit.ly/VideojuegoVasco**.

[2] JAMMA es un estándar de cableado para máquinas arcade.

[3] Recientemente se ha descubierto un prototipo de *Biomechanical Toy* para Gaelco con el nombre *BioPlayThing Cop*, con una banda sonora y algunos efectos de sonido diferentes a la versión que, finalmente, llegó a los salones recreativos.

del socio y cofundador de Gaelco, Luis Jonama, a través de una llamada telefónica. "Pensábamos que era para preguntarnos sobre *Biomechanical Toy*, porque íbamos muy retrasados. Tanto, que solía pasarse por el estudio cada dos o tres meses para ver cómo lo llevábamos", comenta Puerto. Pero el motivo de aquella llamada era otro bien diferente. "Tenía en mente un segundo proyecto que, según él, podíamos hacer muy rápido, en un mes, y con ello ganar un poco de dinero". Al grafista Raúl López[4] tampoco le importaba la falta de ingresos "porque estábamos haciendo lo que nos gustaba y vivíamos en casa de nuestros padres".

La propuesta de Gaelco era crear *Last KM*, una nueva recreativa de ciclismo ad hoc para un local que se ubicaba en Las Ramblas de Barcelona. Presumiblemente y, según fuentes consultadas, el destino era el conocido salón recreativo New Park. Luis Jonama añadió algunas propuestas adicionales. "Quería que la máquina tuviera conectada dos bicicletas estáticas. Los jugadores tendrían que subirse y pedalear para superar los niveles del juego. Si tomaban una pendiente o querían aumentar la velocidad, tenían que darle a los pedales más rápido y más fuerte".

Para la programación del prototipo de *Last KM*, Zeus Software reaprovechó las herramientas que habían desarrollado para *Biomechanical Toy*. En cuanto al hardware, el juego funcionaba sobre un modelo de placa JAMMA de Gaelco[5], "pero con una serie de recortes de memoria". "Nos obligaron a reutilizar un par de placas que tenían de otras máquinas antiguas y que no estaban preparadas para las necesidades de este juego", comentan los máximos responsables de Zeus.

Adicionalmente, añadieron un cable e implementaron un protocolo de comunicación "muy chapucero", en palabras de Puerto, para conectar las dos bicicletas y así incentivar la competición entre los jugadores. "Este sistema de comunicación generaba más problemas que ventajas", critica el programador de *Hundra* y *Comando Tracer*. El intercambio de datos entre las dos bicicletas estáticas era paupérrimo, y se hacía a una velocidad bajísima. "A un bit por segundo", recuerda amargamente. Más trabajo tuvieron los grafistas liderados por Raúl López. "Tengo el recuerdo de que seguía trabajando con el *Deluxe Paint*, un Amiga y su monitor de tubo. Era la solución más practica".

"Partimos de la idea de un ciclista sobre un trayecto con rectas, subidas y bajadas que era donde se notaba el cambio de presión en el pedaleo. Por suerte, teníamos libertad total en el diseño de decorados, así que nos llevamos toda la estética gráfica que nos gustaba al mundo del videojuego". En opinión del vasco, "el mayor atractivo era reproducir pequeños tramos de San Sebastián, como la Bahía de la Concha y la subida al monte Igeldo donde, en esa época, estaban los maravillosos tamarindos tal y como se ve en el juego. Ahora la idea puede parecer una tontería, pero en su momento no existía ningún juego en el que te movieras por decorados que te recordaran a un tramo real de la ciudad".

López y su compañero en Zeus Juanma Ripalda cogieron una motocicleta y recorrieron la capital guipuzcoana, dedicando varias jornadas a fotografiar las calles, paredes, túneles, carreteras, barandillas, edificios, viviendas, caseríos, zonas peatonales...

Una vez reveladas las fotos en papel, los grafistas utilizaron un vetusto escáner para digitalizar las imágenes y convertirlas en sprites. "Es verdad que se ahorraba mucho trabajo con respecto a empezar desde cero cualquier gráfico, y el realismo que te daba partir de una imagen digitalizada era muy atractivo", considera López, aunque cree que "no tenían el mismo encanto que los realizados pixel a pixel desde cero". "Partíamos de imágenes escaneadas a 256 colores y teníamos que reducirlas progresivamente a 15 porque, con escáner o sin él, las limitaciones gráficas de la placa base seguían siendo las mismas", comenta.



» El programador Ricardo Puerto (izquierda) tuvo que reutilizar algunas viejas placas Jamma de Gaelco para programar *Last KM*.



» [Arcade] El peque de la foto que aparece en *Biomechanical Toy* es el programador Ricardo Puerto.

MECÁNICAS DEL JUEGO

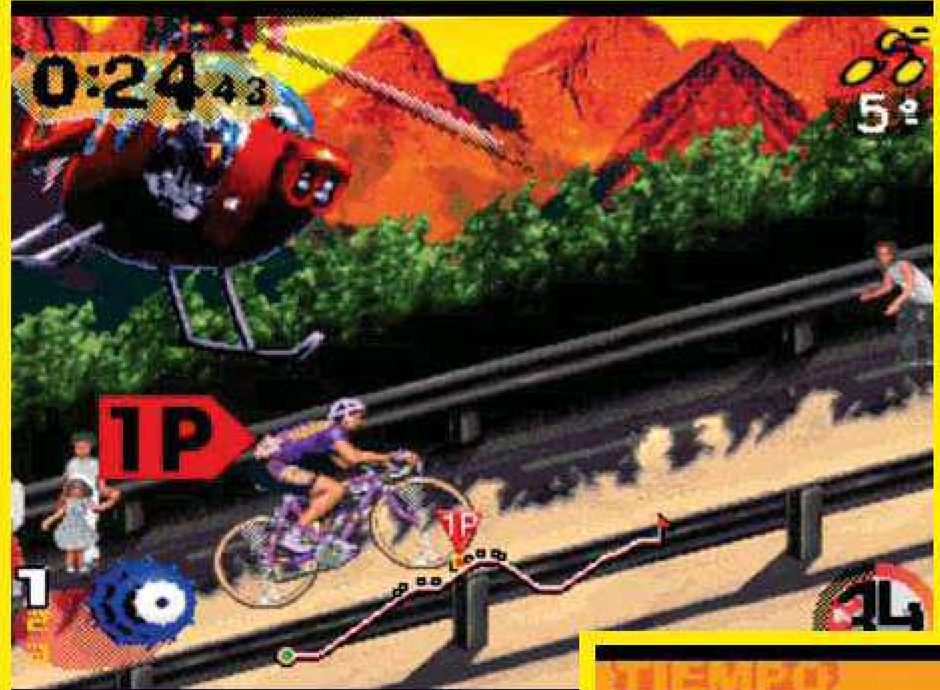
Last KM recuerda mucho al *World Rally 2 Twin Racing* (Gaelco, 1995), donde el jugador debe llegar a meta en el mejor tiempo posible, compitiendo contra la máquina o contra otro jugador. Se puede seleccionar uno de los diez ciclistas disponibles, cuyos nombres recuerdan sospechosamente a ilustres de la década de los noventa; con un nivel específico de velocidad, potencia y resistencia "que no afectaba al desarrollo del juego",

[4] En la actualidad, López se dedica al montaje cinematográfico y, recientemente, ha ganado un Goya al Mejor Montaje por la película *Handia* (febrero 2018).

[5] Según el socio de RetroAcción Miguel Ángel Horna 'ElSemi', "la placa del Last KM es la misma que la de *Biomechanical Toy*. Lleva un Motorola 68000 a 12MHz y tiene 64KB de RAM. El juego ocupa en ROMs unos 3,5MB y el audio son muestras comprimidas en ADPCM".



» [Arcade] Al igual que *World Rally 2*, *Last KM* llevaba dos recreativas conectadas entre sí, posibilitando partidas competitivas.



» [Arcade] La mecánica de juego muy sencilla: subirse a la bicicleta estática, pedalear e intentar llegar el primero. Eso sí, la toalla para secar el sudor no venía incluida en el mueble de la recreativa.

» [Arcade] Después de más de 20 años, los gráficos creados por Raúl López continúan luciendo de muerte.

Selección de Corredor

JUGADOR 1
1 · Perico GARCIA
2 · Luc LECROCK
3 · Hans BERNER
4 · W.PETERSEN
5 · Van POELS
6 · E.PEPERONI
7 · W.WALISHAM
8 · A.POULNISHEV
9 · John SMITH
10 · Omar LEON

Avanzar · Selección

» [Arcade] Los vascos pasaron los nombres reales de los deportistas por una picadora, dando como resultado nombres como Peperoni.

Clasificación General

1	Luc LECROCK	0:39 82
2	John SMITH	0:40 21
3	Van POELS	0:46 71
4	Hans BERNER	0:50 12
5	W.PETERSEN	0:53 56
6	W.WALISHAM	0:55 22
7	E.PEPERONI	0:57 03
8	A.POULNISHEV	1:07 68
9	Omar LEON	1:18 14
10	Perico GARCIA	1:25 15

» [Arcade] La jugabilidad y el estilo visual de la recreativa Last KM recuerda a otros clásicos del videojuego español, como Perico Delgado, Maillot Amarillo y Tour 91, ambos desarrollados por Topo Soft en 1988 y 1991, respectivamente.

afirma Ricardo Puerto. "Eran todos iguales". Cada circuito disponible (ciudad, pueblo y montaña) tiene su propia dificultad y perfil de carrera. El jugador, subido en la bicicleta estática, tenía que pedalear a toda velocidad. Durante el recorrido accederá a varias rampas donde la resistencia de la bici se activará automáticamente haciendo más difícil la subida. Esto obliga a adaptar la cadencia de pedaleo a uno de los tres piñones disponibles (seleccionables mediante unos botones de color rojo y azul situados en el manillar) para ir más cómodo sobre el sillín.

En cuanto al estilo visual, *Last KM* es similar a otros videojuegos clásicos españoles como *Perico Delgado, Maillot Amarillo* (1988) y la fase de contrarreloj de vista lateral de *Tour 91* (1991), ambos de Topo Soft.

PUESTA A PUNTO

Para finales de mayo, el prototipo de *Last KM* ya estaba terminado, a falta de los efectos de sonido y la música; así que decidieron utilizar los FX del *World Rally Championship* y ▶





» El equipo de grafistas de Zeus Software tomaron más de un centenar de fotografías de San Sebastían y sus alrededores durante la gestación del juego. En la imagen de la derecha se puede ver a Juanma Ripalda y Maite R. Ochotorena en un descanso de la sesión fotográfica.

[6] Jonama comenta que era "una práctica habitual". Se sabe que el exitoso World Rally Championship de Gaelco se probó en un salón recreativo en el barrio de Sants (Barcelona).

[7] Además del prototipo Last KM, se localizó diverso software que, desde la Asociación RetroAcción, se está analizando.





» Las fotografías originales fueron escaneadas y transformadas al estilo pixel art con un nivel de detalle asombroso. Sobre estas líneas podéis ver el paseo de la Playa de la Concha con su característica barandilla, todo un icono de San Sebastián, en la vida real y cómo fue reproducido en la recreativa.

música sin licenciar. En concreto, un MOD de 'Chase' de la banda sonora de *El Expreso de Medianoche*, de Giorgio Moroder.

La instalación y puesta a punto de la recreativa quedó en manos de Puerto. Acudió al salón New Park de Las Ramblas, donde fue testigo de cómo el sistema de comunicación entre las dos bicicletas estáticas "fallaba más que una escopeta de feria". "Habíamos hecho que fueran sincronizadas, pero la comunicación entre el hardware generaba muchos problemas". El programador tuvo que ingeniárselas y elaborar en menos de dos semanas un nuevo sistema de comunicación. "Hice que fueran por predicción. Si la bicicleta estática estaba acelerando, le mandaba los datos a la otra. Esta preveía y calculaba en qué posición concreta iba a estar, teniendo en cuenta la aceleración de la primera, y todo esto se trasladaba al juego". No obstante, el sistema no era fiable. "Había que tener en cuenta que los datos no estuvieran corruptos, algo que era bastante habitual si se analiza el precario sistema de comunicación entre las bicis".

» En la actualidad la placa de *Last KM*, cedida por Ricardo Puerto, forma parte de los fondos del Museo de la Informática Histórica de la Universidad de Zaragoza.

ARCADE RECUPERADO 22 AÑOS DESPUÉS

Tras los últimos retoques, fue el momento de "medir la recaudación" del prototipo de *Last KM*, según cuenta Luis Jonama. "Si superaba la prueba, lo fabricaríamos en serie"[6]. Nunca llegó a comercializarse, y acabó cayendo en el olvido. Las razones hay que buscarlas en la llegada de los gráficos 3D a recreativas como *Virtual Racing* o *Ridge Racer*, que generaron un cambio de tendencia entre los jugadores.

Veintidós años más tarde, ha sido el propio Ricardo Puerto quien ha sacado a la luz la recreativa *Last KM* y la ha hecho llegar a la Asociación RetroAcción.

Durante todo este tiempo, la placa JAMMA que se creía perdida dormía en el fondo de una caja de cartón, junto con más material de Zeus Software[7], en la casa de los padres de Ricardo Puerto. Las buenas relaciones con miembros de la Asociación RetroAcción le han animado a ceder este material, bajo el compromiso y la obligación de proteger, conservar y documentar la recreativa para las futuras generaciones, "y ponerla a disposición de aquellos que estuvieran interesados".

Precisamente, a este respecto, el socio de RetroAcción Miguel Ángel Horna 'ElSemi' se ha encargado de preservar digitalmente la recreativa *Last KM* y enviarla al MAME Team. Desde finales de enero, la emulación de la recreativa española está implementada en el conocido emulador. En la actualidad, la placa forma parte de los fondos del Museo de Informática Histórica de la Universidad de Zaragoza. *

AGRADECIMIENTOS

La elaboración de este reportaje no hubiera sido posible sin la inestimable ayuda de Ricardo Puerto, Raúl López, Salvador Peydro, Luis Jonama, Miguel Ángel Horna 'ElSemi', Tais San José y las asociaciones RetroAcción, A.R.C.A.D.E (Hospitalet de Llobregat, Barcelona), Arcade Vintage (Petrer, Alicante) y A.R.P.A. (Zaragoza).

¿EL HERMANO DE LAST KM?

La reciente recuperación de *Last KM* ha supuesto obtener una pieza más en la reconstrucción histórica del videojuego en nuestro país, en concreto, de la industria patria de los arcades. Una labor que sería irrealizable sin la ayuda conjunta y desinteresada de investigadores, periodistas, aficionados y asociaciones. En el caso que nos ocupa, la recreativa de Zeus Software para Gaelco ha sido la palanca necesaria para conocer otros productos similares.



» El software se instaló inicialmente en unas bicicletas Salter M-745 Pro Cycle. (Foto: Recreativas.org).

Desde hace un tiempo, fuentes de la Asociación A.R.C.A.D.E. tenían conocimiento de una recreativa con el nombre en clave '*Salter*'. Al parecer, se trataba de una máquina de ciclismo que se vendió a gimnasios. Las primeras teorías apuntan a que Salter, una compañía barcelonesa dedicada a la fabricación de equipos y aparatos para gimnasios, llegó a un acuerdo con Gaelco para desarrollar un software de entrenamiento e incluirlos en unas innovadoras bicicletas estáticas con televisión.



» Peydro comenta que estas bicis de gimnasio tuvieron un éxito considerable, vendiendo unas 3.500. (Foto: Salter).

Hasta ahora se creía que Gaelco había externalizado este desarrollo en Zeus Software, a quienes les dieron "libertad total", tal y como recuerda el grafista Raúl López. "Lo único que nos indicaron es que tenía que tener tres niveles, cada uno con su propia dificultad, y que debía incluir un tiempo máximo para superarlo".

De estos recuerdos, se puede deducir que los creadores de *Big Karnak* querían matar dos pájaros de un tiro: aprovechar el encargo para construir una nueva recreativa para su catálogo y, posteriormente, adaptar el trabajo de Zeus a las necesidades de Salter.

Un par de socios de Arcade Vintage han localizado y adquirido recientemente varios modelos de las bicicletas Salter Cardioline Pro Cycling donde supuestamente se implementó *Last KM* y han confirmado que el software incluido se aleja de la propuesta de videojuego de Zeus Software. Aún así, mantiene muchos elementos en común: gráficos, animaciones de los ciclistas, aspecto pixel art en 2D y la reconstrucción de los escenarios.

En Retro Gamer hemos preguntado al director de Salter, Salvador Peydro, y éste descarta esta hipótesis. "He revisado las fechas de los planos de fabricación y la primera es de diciembre 1993, dos años antes que *Last KM*, y puede que se pusiera a la venta a principios del 94 [1]". "El origen surge durante la retransmisión de una etapa del Tour de Francia, y nos inspiramos en la información que aparecía en pantalla: perfil de la etapa, diferencia de tiempo entre la cabeza y los perseguidores... Proyectamos realizar un simulador de la carrera para amenizar y motivar a los usuarios en sus entrenamientos cardiovasculares, porque, por esas fechas, las bicicletas únicamente ofrecían la información básica de tiempo, distancia y velocidad".

Peydro cuenta que contactaron con Gaelco para el desarrollo del programa de entrenamiento, "ya que ellos tenían experiencia en videojuegos"; mientras que toda la fabricación de las bicicletas se hizo en las instalaciones de Salter. Los responsables de *Thunder Hoop* les presentaron "un videojuego en blanco y negro [2] mucho más simple que el implementado en las bicis".

El desarrollo "duró más de un año", según cuenta el director de Salter. "Se equipó a la máquina con un cambio electrónico que permitía modificar el desarrollo de la bici en función de la condición física y el perfil del usuario. De hecho disponía de varios perfiles de etapa con distintos puertos de montaña".

Este innovador software de entrenamiento inicialmente se instaló en los modelos de bicicletas Salter M-745 Pro Cycle, que incluían una televisión a color de 14 pulgadas. No obstante, ante la necesidad de ofrecer variedad en equipos cardiovasculares para los gimnasios, se aplicó también en la bicicleta reclinada M-752 Pro Reclimber y en el simulador de escaleras M-743 Pro Stepper.

A día de hoy continuamos sin saber a ciencia cierta qué apareció antes, el sistema de entrenamiento de Salter o el videojuego *Last KM*. Lo que si parece claro son las similitudes que existen entre ellos y, probablemente, estas coincidencias radiquen en que ambos utilizaron las mismas referencias: los juegos de ciclismo *Perico Delgado, Maillot Amarillo* (1988) y *Tour 91* (1991) de Topo Soft.



[1] La fabricación de la línea Salter Cardioline Pro Cycling duró hasta 2004.

[2] Por la descripción que realiza el directivo de Salter, Salvador Peydro, todo apunta a que era la segunda etapa del videojuego *Perico Delgado: Maillot Amarillo* (Toposoft, 1989)



Wolfenstein

La era moderna de Wolfenstein comenzó hace 25 años y cambió los videojuegos tal y como los conocemos. Ian Dransfield habla con los creadores acerca de por qué disparar nazis es tan divertido.

W*olfenstein 3D* era tan bueno que, cuando id Software llevó una versión temprana a Sierra en 1992, el publisher puso 2'5 millones de dólares sobre la mesa para comprar el estudio antes de la llegada de *Doom*. Es difícil pasar por alto el impacto de un juego como *Wolfenstein 3D*: cómo cambió las cosas y como elevó el nivel medio de los juegos. Había títulos en primera persona previos, los ha habido mejores después -la mayoría de la propia id– pero este fue el juego que lo empezó todo.

No debería sorprenderte saber que, al final, la oferta de Sierra no llegó a buen puerto. id apreciaba la oferta (hasta el punto de crear una ilustración que celebraba la compra) pero John Romero quería 100.000 dólares por adelantado con una carta de intenciones, y Sierra se asustó. *Wolfenstein 3D* acabaría haciéndose igualmente. Tras él vendrían *Doom* y *Quake*, e influyó en todo un género que aún goza de una lucrativa salud.

"¡Mi parte 'menos favorita' de *Wolf3D* fue hacer los niveles!", dice John Romero, cofundador de id y 'especialista de proyecto' en *Wolfenstein 3D*. "Eran muy aburridos de hacer. Los niveles de *Commander Keen* eran muy divertidos porque tenían muchos elementos. Los de *Doom* lo eran aún más... pero los de *Wolf3D* eran tan simples porque el juego apenas tenía elementos." De hecho, Romero tuvo que animar a su compañero Tom Hall con la promesa de que podría comprarse una Honda NSX sólo si los acababa.

Pero esto es un salto muy hacia adelante en la evolución de *Wolfenstein* como serie: no la creó id Software, ni ha sido el único estudio que se ha encargado de ella. Rebobinemos hasta 1981 y encontraremos un juego relativamente desconocido, infravalorado y con visión de futuro, una aventura de sigilo en 2D para Apple II llamado *Castle*

» [Apple II] *Castle Wolfenstein* de Silas Warner fue una inspiración para el equipo de id.





» [PC] Los últimos episodios de *Spear Of Destiny* llevan la obsesión nazi por el ocultismo al límite.

Wolfenstein. Creado por Silas Warner, el original fue portado a Atari 8-bit, DOS y Commodore 64, y fue continuado con *Beyond Castle Wolfenstein* en 1984. "*Wolfenstein* es el shooter de sigilo original", dice Romero, "estoy realmente orgulloso del legado de *Castle Wolfenstein*, la serie que Silas Warner creó de la nada. Su inspiración fue la película de 1961 *Los cañones de Navarone*. La noche que la vio, Silas se fue a un 7-Eleven y jugó a *Berzerk* por primera vez. Pensó en coger el diseño de *Berzerk*, reemplazar los robots por nazis y voilá, *Castle Wolfenstein* nació. Combinó su juego con otra de sus creaciones, *The Voice*, que podía reproducir audio digitalizado, y así consiguió que se oyera a los nazis. Todo esto era revolucionario en 1981." Estos juegos originales presentaron el escenario del castillo, nazis, violencia contra dichos nazis, sonido digitalizado y, para ser honestos, no mucho más. Fueron influyentes, por ▶

Wolfenstein vs Censura

Cómo la serie fue cambiando para adaptarse a otros públicos



Hitler

■ El dictador estaba presente en el lanzamiento inicial de *Wolf3D*, pero cuando llegó el momento de portarlo a SNES, Nintendo decidió que había que eliminarlo, y sustituirlo por un nazi anónimo. Fue el primero de una larga serie de cambios de Nintendo para *Wolf3D*.

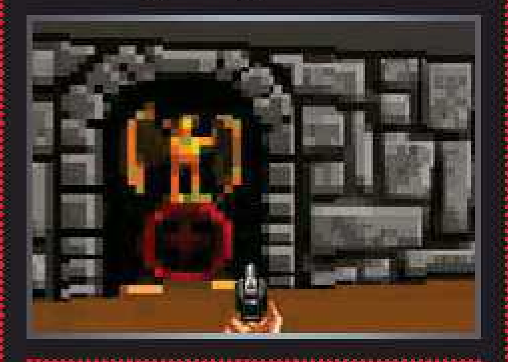


Religión

■ Toda la iconografía religiosa desapareció de la versión para SNES de *Wolf3D*. Todd Hollenshead recuerda: "años después de aquella batalla creativa, casi todo el mundo en id pensaba que quienes tomaron aquellas decisiones eran unos zoquetes. ¡Y teníamos razón!"

Imaginería nazi

■ No sólo desapareció el rostro de Hitler de la versión de SNES. También las esvásticas y cruces de hierro fueron reemplazados con formas no relacionadas con los horrores del régimen nazi. Un cambio comprensible para Nintendo, pero algo inútil.



Botiquines

■ Los cambios han seguido desde SNES, y por razones distintas a las que cabría esperar: la cruz roja de los botiquines tuvo que cambiarse por un corazón en el relanzamiento del vigésimo aniversario, ya que la auténtica Cruz Roja ha empezado a protestar por el uso de su símbolo.



Perros

■ Uno de los cambios más notables de la versión de SNES fue el de los perros que se convirtieron en ratas. Los pastores alemanes fueron transformados en roedores gigantes sedientos de sangre, lo que nos hace preguntarnos por la higiene de aquellos castillos nazis.



The New Order

■ *Wolfenstein* no fue editado en Alemania hasta el, nada retro, 2014, cuando llegó *The New Order*. Éste sufrió el esperado nivel de censura, no obstante, con imaginería nazi y todo tipo de referencias a ese periodo histórico enteramente eliminadas del nuevo juego.



Mods de Wolfenstein

Extrañas y maravillosas creaciones nacidas de Wolfenstein



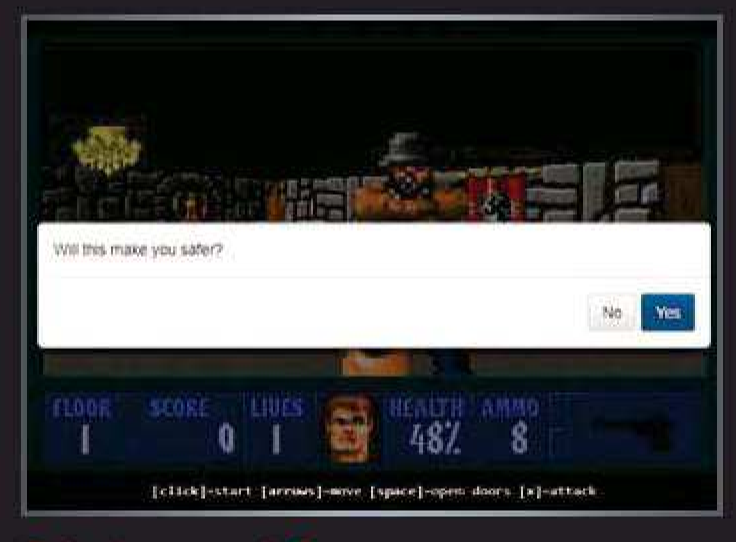
Wolfenstein 1D

■ En 1992 el mundo de los videojuegos dio un gran paso con la aparición de un mundo en pseudo-3D. Hubo que esperar a 2011 para ver qué pasaba en los tiempos previos a *Castle Wolfenstein*. *Wolf1D* sucede en una sola línea, pero sigue habiendo puertas, tesoros y nazis.

Super 3D Noah's Ark

■ Originariamente un lanzamiento no licenciado para SNES, este mod religioso de *Wolf3D* llegó recientemente a PC. En él los jugadores deambulan por un arca llena de animales a los que hay que conducir por los pasillos con comida y un tirachinas. No, no hay nazis.





Dialogue 3D

■ Últimamente se habla demasiado. Hasta los repugnantes nazis hablan y hablan. *Dialogue 3D* es un mod de *Wolf3D* que, cada vez que intentas disparar, te sugiere que quizás el diálogo sea una mejor forma de solucionar el conflicto. Acababas disparando nazis igual.



supuesto, y Romero afirma que el equipo de id intentó incluir todos esos elementos del juego original: "Replicamos algunos, como arrastrar cadáveres y abrir cajas. Incluso llegamos a hacer que si un guardia veía un cadáver intentara encontrar al jugador."

Ahí es donde las similitudes empiezan a desaparecer. *Wolf3D* tomaba forma como un rápido juego de tiros que buscaba la satisfacción inmediata. "El problema es que el juego se detenía cuando te ponías a hacer esas cosas," dice Romero. "Queríamos que fuera rápido, así que eliminamos elementos para que no se ralentizara." La intención era hacer una versión en 3D de *Castle Wolfenstein*, pero en el proceso se transformó en algo similar sólo en ambientación y nombre. Lo que acabó siendo es un juego con laberintos y exploración, secretos, alijos de oro escondidos, soldados nazis gritando '¡Halt!' y oficiales de las SS llorando con un 'Mein Leben!' cuando eran abatidos. Era revolucionario para su época, pero la preocupación permanecía: ¿tendría éxito la reformulación de un juego de diez años de edad?

La primera de las aventuras de BJ Blazkowicz superó todas las expectativas. La maquinaria del hype estaba funcionando a toda potencia con *Wolf3D* y la gente estaba ansiosa en 1992 por ver el juego. Incluso con la presión de las expectativas, el juego funcionó mejor de lo esperado: un primer cheque que se esperaba de 60.000 dólares llegó con 40.000 dólares extra. "La fama que obtuvimos fue increíble", dice Romero. "La gente quedó mentalmente devastada cuando jugaron a este festival de tiro al nazi hiperveloz que se movía a 70 fps. Se escribió mucho sobre él en todas las revistas pre-Internet de 1992. Lo continuamos con *Spear Of Destiny* en septiembre. Año y medio después de la salida de *Wolf3D* teníamos el FPS más popular del mercado... hasta la llegada de *Doom*."

La inevitable avalancha de ports llegó con nuevas armas, misiones, gráficos y distintos elementos hasta bien entrados los noventa, incluso con id distanciándose del juego original que lo cambió todo. Primero con *Doom* y luego con *Quake*, id Software tuvo otros proyectos en los que concentrarse, así que *Wolfenstein* permaneció en barbecho durante unos cuantos años. Un abortado



» [PC] Todo es marrón y gris en *Castle Wolfenstein*, pero las cosas pueden iluminarse sensiblemente... con un cañón Tesla.



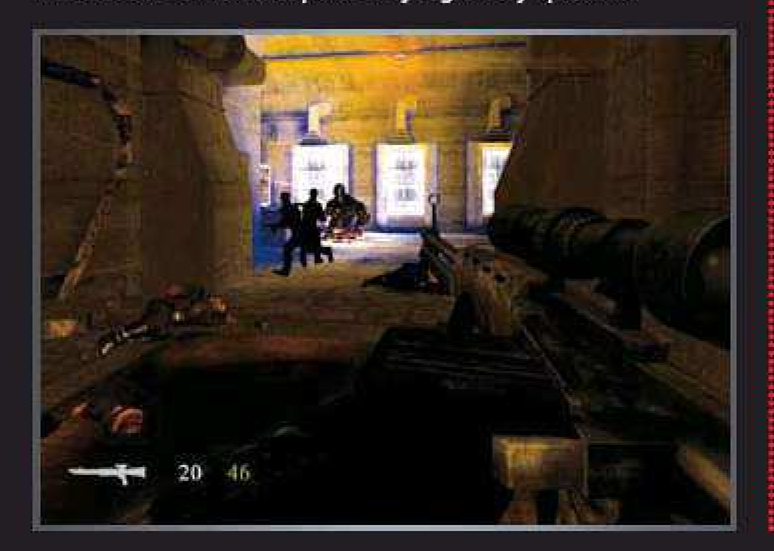
» [PC] BJ celebrando que es libre, sin ver que tiene mucha violencia aún por vivir



» [PC] Si no intentaste volar por los aires cada casco de nazi a la vista, tú no has vivido.

The Dark Army: Uprising

■ *TDA: Uprising* y su (cuando escribimos esto) futura secuela, *Downfall*, son un par de mods independientes de *RTCW* con una robusta y profunda campaña para un jugador con múltiples misiones, objetivos y personajes. Es un mod fantástico para un juego muy querido.



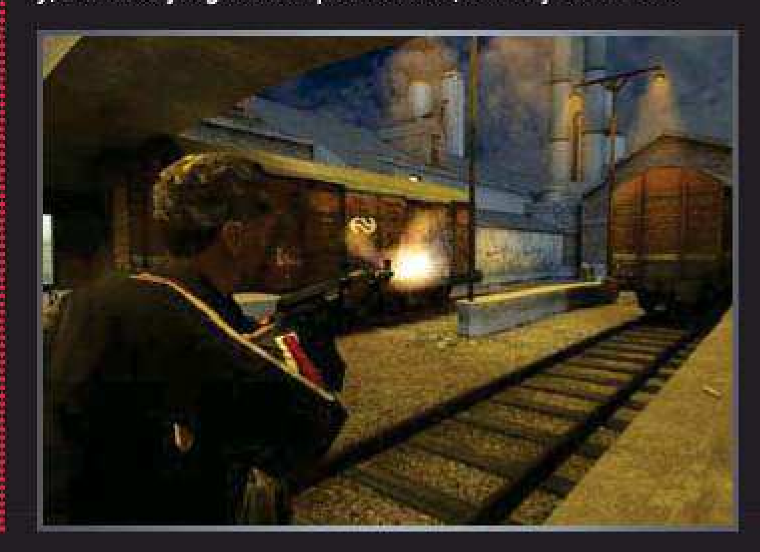


Retrostein

■ Hay pocos mods para el *Wolfenstein* de 2009, y ninguno con tanta clase como *Retrostein*. Esta descarga toquetea un par de características del juego para alinearlo con títulos previos de *Wolfenstein*, y no altera demasiado su contenido. Vale la pena jugarlo.

TrueCombat: Elite

■ *Enemy Territory: Wolfenstein* entró en el combate táctico moderno con este elogiado mod para los motores de *Quake III*, *Enemy Territory* y *COD 4*. Incluso hoy, *TrueCombat: Elite* sigue teniendo numerosos jugadores y, como el juego en el que se basa, es muy divertido.



> "Queríamos que fuera rápido, así que eliminamos elementos para que no se ralentizara"
>
> John Romero

intento de secuela en Apogee dirigido por el ex-id Tom Hall acabó dando pie a *Rise Of The Triad*, pero aparte de eso, no hubo novedades en casi una década.

Nueve años después de que *Wolfenstein 3D* hubiera popularizado nuevas reglas para los juegos, era la hora del regreso, y Gray Matter comenzó a desarrollar *Return To Castle Wolfenstein*. id se había apartado de la serie, pero internamente seguía teniéndole mucho cariño. "Muchos de nosotros queríamos un nuevo *Wolf* y buscamos un equipo de desarrollo," explica Todd Hollenshead, entonces CEO de id. "Nos impresionó el trabajo de Gray Matter en *Redneck Rampage* (como Xatrix) y en el pack de misiones de *Quake II* que desarrollaron para nosotros. Drew Markham, el jefe de Gray Matter, nos presentó la idea que tenían para un nuevo *Wolfenstein*.

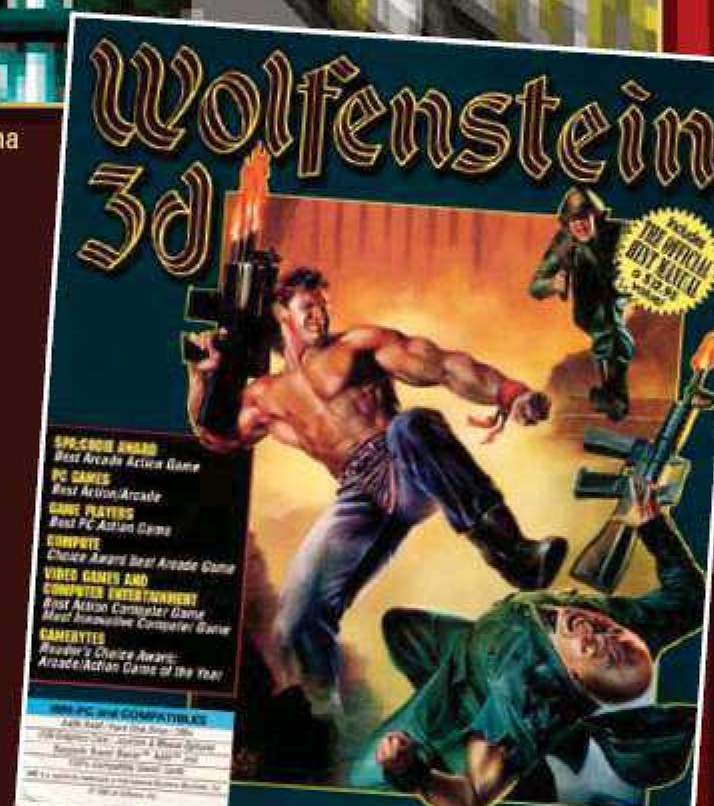
La demo que Drew nos enseñó nos dejó boquiabiertos. Era perfecta porque reflejaba el potencial de lo que podía ser un *Wolfenstein moderno*." Esta oscura y atmosférica reimaginación de *Wolf3D* llegó con un argumento algo más robusto, y con un énfasis mucho más acentuado en el ocultismo, además de traer de vuelta a BJ y su afición a disparar a nazis en la cara. "Cuando Drew se fue de la oficina, sabíamos que él sería la persona que comandaría la franquicia a partir de ahí".

Una de las personas que participó en la presentación de la demo fue Maxx Kaufmann, director artístico en *Return To Castle Wolfenstein*, que explica el proceso. "Hicimos un nivel en la nieve, había un patio y algo del interior del castillo", dice. "Una de las cosas que incluimos fue una alarma: si no matabas a todos los enemigos en un tiempo concreto, alguien saldría corriendo y daría la alarma, y la alarma la sacamos de *En busca del Arca perdida*, la mujer gritando '¡Alarm!', y era muy divertido. Dimos nuestra versión de lo que creíamos que *Wolfenstein* debía ser. No eran más que cinco habitaciones, pero fue la combinación de eso, el exterior nevado y la IA capacitada para dar la alarma lo que hizo que se decantaran por nosotros".



» [PC] Si pensabas que los nazis eran malos, toma nazis mutantes con armas en el pecho.

La relación entre Gray Matter e id, que se comunicaba a su vez con Activision (que publicaba el juego) se condujo con fluidez: "id nos dejó hacer lo que quisimos. Desde el aspecto de BJ Blazkowicz", explica Kaufmann, "a la historia del juego. Sabían de qué iba, pero no recuerdo que nos obligaran a cambiar nada. Mi impresión es que les gustaba lo que hacíamos y confiaban en nosotros". Fue en el resto de las fases de producción del ▶



» Esa portada sigue manteniendo intacto todo el encanto musculado de su día.



No más nazis

Siete jefes que definieron la serie



Mecha Hitler

■ Si puedes pensar en un jefe final más icónico (al menos hasta la llegada de las expansiones) eres mejor en esto que nosotros. ¿Cómo hacer un Führer más amenazante que cara a cara? Ponlo en un traje de acero con dos ametralladoras.

La familia Grösse



■ Hans, Trans, Gretel, Mans, Pans y Fans (y también el 'Dr Gross') han ido apareciendo a lo largo de *Wolfenstein*. Su principal etapa como antagonistas es en *Wolf3D*, donde vas enfrentándote a toda la familia, pero sólo Hans vuelve en el *Wolfenstein* de 2009.

Devil Incarnate

■ Cuando piensas que *Wolf3D* no puede ser más estrafalario, aparece el Diablo Encarnado. El último jefe de todos los episodios oficiales encaja mejor en *Doom*, pero es testimonio del coqueteo de la serie con lo Oculto, que iría acentuándose.

Harbinger



■ El Harbinger Of Doom aparece en el RPG, y lo reconocerás sin problemas. Sí, es el Cyberdemon antes de recibir el 'cyber', sin pata de metal y sin brazo con lanzacohetes. *WolfRPG* consigue explicar por qué este demonio decide ponerse cyber.

Wilhelm 'Deathshead' Strasse

■ Hitler puede ser el malo arquetípico, pero Deathshead reina en toda la serie. Este maníaco practica ritos ocultistas y experimentos locos con nazis e inocentes por igual. Lo que se dice un chalado.

Queen Geist



■ Una cosa son los demonios, pero... ¿Qué tal unos diávolos de la Dimensión del Sol Negro? Si crees que vas a batallar contra algo sensato al final del *Wolfenstein* de 2009, toma mamá bicho para que eches de menos a Mecha Hitler.



Heinrich I

■ Un príncipe alemán que murió mil años antes de que combatas con él en *Return to Castle Wolfenstein*. Su resurrección encaja con la obsesión nazi de montar un ejército de no-muertos. El combate no es muy allá, pero es un enemigo memorable.



» [PC] Adelantado a su tiempo en muchos aspectos, *Enemy Territory* marcó un punto y aparte para muchos shooters online.

> "Nos documentamos mucho sobre la Segunda Guerra Mundial para el desarrollo"
> Todd Hollenshead

▶ juego donde id plantó más cara: específicamente a la hora de cubrir las expectativas del publisher. "Le dijeron a Activision 'El juego va a salir cuando salga, y será un buen juego.' Se aseguraron por completo que Activision no metía prisa", recuerda Kaufmann.

En sustitución de la habitual relación de jefes y subordinados, *RTCW* se hizo mediante colaboración y espíritu de ayuda. Aunque id se involucró de forma muy limitada, la gente del estudio ayudó en áreas como las animaciones, asesoró en los diseños y ayudó con la documentación en aspectos como la Segunda Guerra Mundial, para dar autenticidad al producto.

En un juego en el que hay nazis resucitados y robóticos movidos con la potencia de bobinas Tesla. "Nos documentamos mucho sobre la IIGM para el desarrollo," explica Hollenshead. "Incluyendo diseños de los uniformes, armas (tanto las reales como las fantásticas), e incluso localizaciones para las zonas donde transcurre la acción. Creo que eso nos ayudó a dar forma a una narrativa para un jugador más atractiva y a que el jugador se sintiera como un héroe de guerra salvando al mundo de los nazis".

Pero las cosas no eran nada aburridas de preparar. Kaufmann afirma que lo más divertido de programar *RTCW* venía de lo chalado de los temas que aparecían en el juego. "La idea de que la tecnología nazi había llevado a la creación de





» [iOS] La versión RPG de las aventuras de BJ fue una gran distracción para móviles.



» [PS4] John Romero siempre ha dicho lo que le impresiona el trabajo de MachineGames.

estas criaturas 'frankestinianas', movidas con corriente eléctrica que las atraviesa... Todo eso daba atractivo visual y emoción. La búsqueda de esa emoción era un fin para nosotros, hacer algo especial y no un mero juego de la IIGM." Que fuera divertido no implicaba que fuera fácil, por supuesto, y Kaufmann recuerda cómo tener un día libre era motivo de celebración: "era un acontecimiento cuando tenía un domingo libre al mes", ríe. "Me emocionaba tener un descanso, así de loco era el trabajo. No sé s podría hacerlo ahora. Es divertido visto con la perspectiva actual, pero no podíamos ni ir a casa a hacer la colada."

Independientemente de cómo veamos hoy aquellas maratonianas jornadas, el hecho es que *Return To Castle Wolfenstein* se lanzó entre aplausos, devorado por jugadores ansiosos por ver qué era del primitivo primer rey del género. Algunos de esos jugadores, de hecho, estaban dentro de id. "*RTCW* es mi entrega favorita de la franquicia y uno de mis juegos favoritos de la historia," dice Hollenshead. "No puedo recordar cuántas veces habré jugado a la campaña para un jugador de principio a fin. Hacíamos competiciones en id mientras el juego estaba aún en desarrollo para ver hasta dónde podíamos llegar usando sólo el cuchillo o hasta que sonara la alarma."

El juego acabó teniendo un impacto mucho mayor de lo esperado no gracias a su premisa de "buenos contra malos: versión chiflada" (copyright Maxx Kaufmann, 2018), sino por algo que *Wolf3D* no tuvo en su día: multijugador. Con sus entonces innovadores modos, basados en objetivos en vez de matar a todo lo que se moviera, sistemas basados en clases y una versión primitiva de capturar la bandera, complació a todo el mundo salvo a algunos puristas de *Doom* y *Quake*. Y gracias a la saludable escena multijugador de *Return To Castle Wolfenstein* que nació un nuevo estudio, Splash Damage.

"*RTCW* casi no tuvo multijugador", nos revela Hollenshead. "Gray Matter se estaba pasando de calendario y no tenían recursos para invertir en el multijugador. Desde id contratamos a Brandon James de Nerve para sentarse con algunos de nosotros y diseñar desde cero ese apartado. Por eso, la campaña para un jugador y el multi se crearon de forma completamente independiente, solo que con id en medio, guiando y ayudando a ambas partes." Parte de ese proceso consistió en alistar a equipos de mods para que ayudaran con cosas como la creación de nuevos mapas y -en el caso de los veteranos del pack de mapas de *Quake III* Splash Damage, entonces un puñado de marginados y fans– el desarrollo de parches. La relación que se generó entre el naciente estudio y los maestros de id dio pie a nuevos planes, con el pequeño equipo de Splash Damage construyendo una demo para un jugador de una expansión de *RTCW*.

"Nos pidieron que presentáramos un proyecto relacionado con *Wolfenstein*, creo que era un pack de misiones para *RTCW*," explica Arnout Van Meer, cofundador de Splash Damage. "Lo que hicimos, como equipo multijugador que había trabajado únicamente en ese tipo de contenido, fue presentar una misión para un jugador. Conseguimos hacer un nivel completo con voces, personajes no jugadores, nuevas armas y algunas cosas más en una semana. Lo mandamos a Activision y nos dieron el proyecto multijugador. Todo el sentido del mundo."



» [PC] Esto es lo que sucede cuando añades un poco de *Quake* a tu *Wolfenstein*





» [PC] Siempre se habla de la velocidad de *Wolfenstein 3D* como la característica que lo cambió todo, pero hay que mencionar también esas animaciones de nazis muriendo.

"Era un juego estupendo, pero también fue un golpe de buena suerte colosal"

Ed Stern

El proyecto pasó de ser un pack de misiones a un extra solo para multijugador, renombrado como *Enemy Territory: Wolfenstein*, y pasó una temporada de incertidumbre y dudas sobre su futuro hasta que se decidió lanzarlo como un juego independiente, gratuito y multijugador. Y en vez de ser ignorado y olvidado, logró, como *Wolfenstein 3D* antes que él, asentar un estándar para el género, impactando enormemente en el público y al final, propulsando la carrera de Splash Damage. "No sé dónde estaría Splash Damage si id y Activision no hubieran decidido sacar *Enemy Territory* como juego gratuíto en un gesto de buena voluntad," dice Ed Stern, guionista jefe del estudio. "Era un juego estupendo, pero también fue un golpe de buena suerte colosal. No había nada como él en aquel momento."

Bajo la tutela de id y Activision, Splash Damage pasó por una enorme experiencia de aprendizaje con el desarrollo de *Enemy Territory*, recortando contenido, viéndoselas con cuellos de botella, bregando con la física de las granadas y mucho más. Y todo ello era respaldado por estudio y publisher, en parte porque el juego que estaba saliendo era tremendamente *nuevo*. "Una cosa que empezamos a hacer fue meterle elementos de RPG, introduciendo puntos de experiencia en un shooter en primera persona," dice Van Meer. "Se hizo mucho más accesible para los jugadores: podías morir mientras intentabas alcanzar un objetivo, pero ibas mejorando con el tiempo y el personaje iba creciendo. Fuimos uno de los primeros juegos en hacer eso".

Aunque el impacto de *Enemy Territory: Wolfenstein* aún se percibe en el mundo del juego online (muchas de las cosas que introdujo o, al menos, popularizó, son estándares en la actualidad) fue la serie *Wolfenstein* la que brevemente se apropió de los elementos característicos de los RPG con el lanzamiento de *Wolfenstein* RPG en iOS en 2008. Fue un bello divertimento, pero no suficiente para dejar satisfechos a los fans más entregados, que querían algo nuevo, grande, una continuación digna de una secuela como *Return To Castle Wolfenstein*. Y estos recibieron... *Wolfenstein*.

"Creo que Raven siempre pensó que tenían grandes ideas para llevar a *Wolf*, pero estaban intimidados por la alucinante demo de Gray Matter," explica Hollenshead. "Finalmente, diez años después, tuvieron la oportunidad de presentarnos sus ideas con una estupenda demo propia." Con Activision e id dispuestos a trabajar con Raven (porque las grandes ventas y Gray Matter habían desaparecido) de nuevo se tomó la decisión de pasar el manto de *Wolfenstein* a otro estudio. Jason Mojica, diseñador de niveles en Raven para *Wolfenstein 2009*, era un recién llegado pero se percató de hasta qué punto los veteranos estaban locos por hacer algo nuevo y grande. "Nuestros veteranos estaban en un punto en el que nada les daba miedo, eran un cúmulo de talento en bruto. Siendo joven, era un buen sitio donde estar, mamando de toda esa experiencia. Eran buenos manteniendo la mente abierta y escuchando todas las sugerencias de la gente. Teníamos una fuerte mentalidad de equipo".

Pero incluso con el entusiasmo que les producía encargarse de una serie legendaria, el recibimiento a *Wolfenstein* 2009 no fue demasiado estelar. El juego era pasable y tenía buenas ideas (visualmente no estaba mal y era muy jugable) pero le faltaba la chispa típica de la serie. Pero todos los que trabajaron en él tienen buenos recuerdos. "En 2008 me limité a disfrutar del proceso que se desarrollaba en torno a mí," dice Mojica. "No tenía mucha idea acerca del diseño holístico del juego. No podía detectar los problemas o fallos que tuviera.



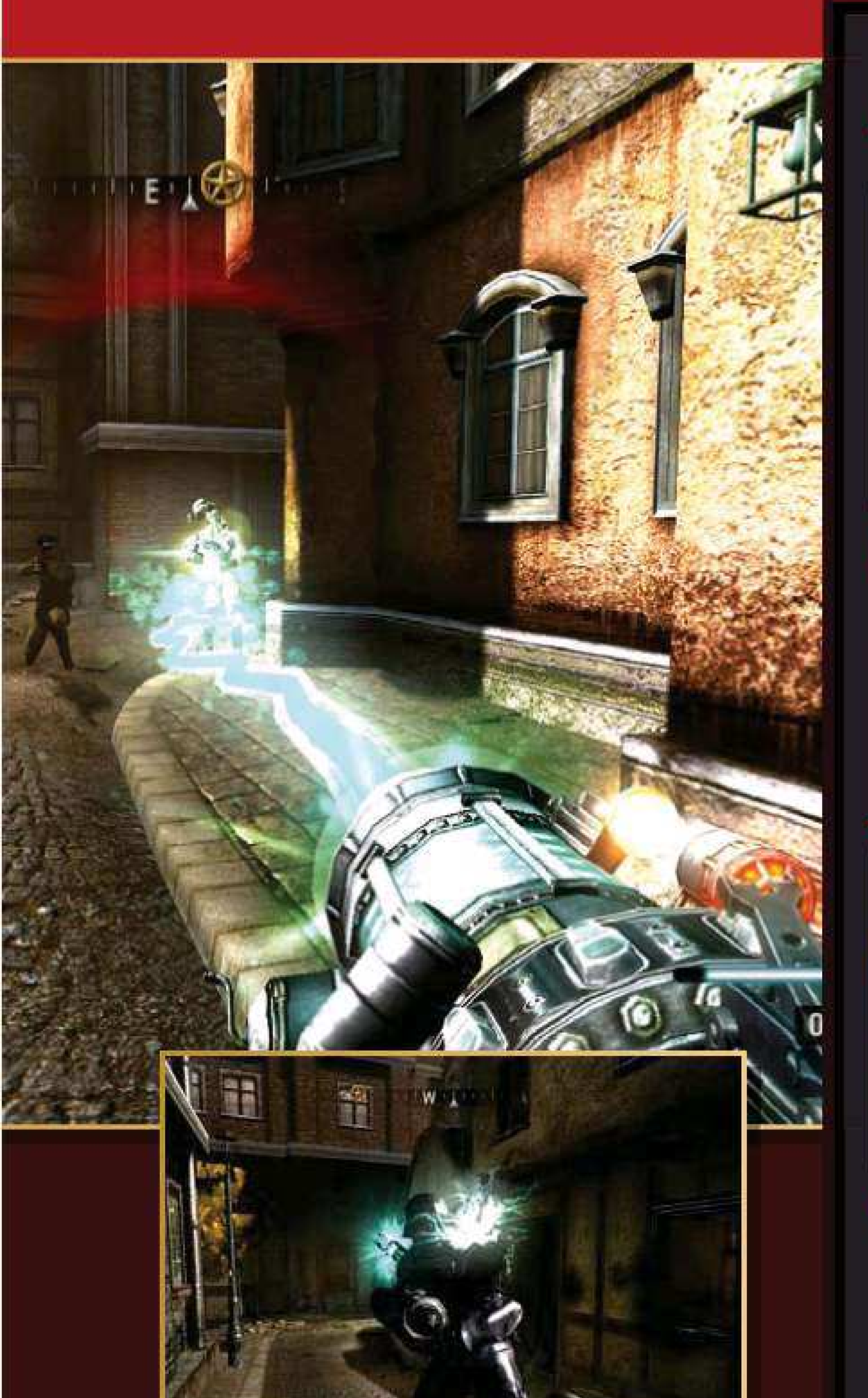
» [PC] Darle un trompazo a un nazi es siempre lo mejor. Pero si no puedes acercarte, desintégralos.

» [PC] El juego de 2009 de Raven dio poderes mágicos a B.J. Estaba... bien.





» Así de cerca estuvo id Software de ser parte de Sierra en 1992. Al final la cosa no cuajó.



Ahora, después de tanto tiempo en la industria, coincido con parte de las críticas. Pero es difícil para mí pensar negativamente del juego, ya que disfruté mucho trabajando en él". Y Hollenshead coincide: "*Wolfenstein* 2009 fue infravalorado. Creo que tiene que ver con haberse lanzado en medio de una transición de consolas y una filosofía de desarrollo que se distanciaba de ser sólo para PC."

Así que la serie volvió a hibernar, pero esta vez los jugadores ya no ansiaban el retorno. Y como ya no había nadie expectante, poco después llegó un nuevo juego, con el periodo entre uno y otro más breve de la historia de *Wolfenstein*. Solo cinco años hasta que Bethesda (ahora propietarios de id Software) pasaron la licencia a MachineGames. ¿Qué tal quedó? Le preguntamos a Romero. "Creo que los recientes *New Order*/ *Old Blood* están muy bien hechos. Soy muy fan. Increíbles gráficos, superviolencia, gran historia. Durante un tiempo pensamos que la serie volvería a la vida cada diez años o así. Es bonito ver que se ha convertido en una franquicia activa gracias a que Bethesda está al frente. Silas Warner estaría orgulloso." ✱

Las conversiones



PC/Linux

■ El juego original ha sido retocado para darle un aspecto algo más actual, pero puedes jugar a la versión 'vainilla' a través de DOSBox o de máquinas con Windows o Linux. En cualquier caso, diversión de la buena.



Classic Mac OS

■ Con el port para Jaguar como punto de partida (que a su vez sale del port para SNES), la versión para Mac de *Wolf3D* tenía gráficos en alta, niveles modificados, nueva música y otros aspectos adaptados y mejorados.



Xbox

■ Las compañías te intentan cobrar por cada pequeño extra, pero en los tiempos de la Xbox original sólo tenías que completar *Return To Castle Wolfenstein* para desbloquear un port regulero pero apañado de *Wolf3D*.



PS3/Xbox 360

■ Un port directo del original. Debería haber sido perfecto, pero los 70 fps originales son imposibles de recrear en dispositivos actuales, así que estas versiones resultan algo lentas para quien catara el original.

SNES

■ Mucho antes de que *Doom* fuera remotamente posible en Nintendo, *Wolfenstein 3D* llegó a la SNES. Muy censurada, pero con lanzallamas y lanzacohetes. Y muy jugable (aunque no demasiado espectacular).



3DO

■ Similar a la versión Mac, este port fue incapaz de que este fuera su gran juego en 3D. Gran y nueva banda sonora, pero los niveles recortados y la imposibilidad de acechar a los enemigos juega en su contra.



iOS

■ Era de esperar que los controles no fueran muy precisos en la pantalla táctil, pero el debut móvil de *Wolf3D* es competente. Aunque causó cierta sensación en su día, acabó cayendo en el olvido con rapidez.



Mega Drive

■ Un port no oficial hecho por un aficionado. Lanzado en 2014, ha sido actualizado hasta abril de 2017, mejorando el funcionamiento y sumando características. Impresionante.





Jaguar

■ Uno de los ports más destacables, con gráficos, audio y niveles de dificultad mejorados, así como otras características vistas en la versión SNES. Pasó a segundo plano cuando llegó a la consola el port de *Doom*.



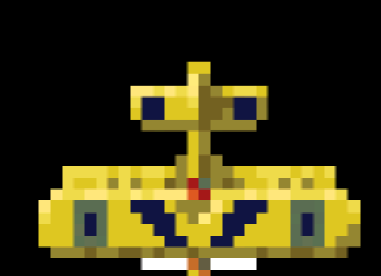
Game Boy Advance

■ Hubo una época en la que jugar a *Wolf3D* en una portátil era una idea ridícula, pero esta versión de Nintendo sorprendió por lo sólida que resultó. Se basaba en la versión de PC y no padeció ninguna censura.

Caza enemigo

Flying Shark

Hace tres décadas, Flying Shark irrumpió en los salones recreativos y bombardeó a sus rivales. Retro Gamer rinde pleitesía al shooter 2D que marcó una etapa para Toaplan y repitió éxito en sistemas domésticos.



Si pensamos en Toaplan, uno de los primeros títulos que acude a nuestra mente es *Zero Wing*, el shooter de scroll horizontal del desarrollador japonés. Parte de culpa de esta popularidad es achacable a su célebre (y torpemente traducida) frase "All your base are belong to us", extraída de la versión europea de Mega Drive. Anécdotas aparte, lo más lógico es recordar a Toaplan por su excelente catálogo de shooters, en el que conviven leyendas como *Twin Cobra*, *Truxton*, o este magnífico *Flying Shark*.

Basándose en los primeros éxitos de Toaplan, *Tiger Heli* o *Slap Fight*, y tomando nota del mega clásico de Capcom *1942*, *Flying Shark* era un shooter de ambientación bélica clásica, que entraba por los ojos y por el mando. Los jugadores pilotaban un biplano a través de cinco fases, enfrentándose a oleadas enemigas aéreas, terrestres y marítimas. Para intentar igualar las fuerzas, podíamos mejorar nuestro potencial ofensivo mediante power-ups, desde el doble disparo flojeras hasta... doce proyectiles simultáneos. Estos tokens se conseguían al eliminar los escuadrones completos de aviones rojos, que intentaban hipnotizarnos con su caprichosa trayectoria. Los escuadrones amarillos, por su parte, nos otorgaban 1.000 puntos mientras que los blancos ofrecían una preciada vida extra.



Nuestro biplano también contaba con un limitado suministro de poderosas Smart Bombs, que destruían enemigos y proyectiles gracias a una generosa onda expansiva. Comenzabas cada fase con tres bombas, pero se podían conseguir más eliminando determinados objetivos en tierra. Lo mejor era guardar estas bombas para los enfrentamientos contra los jefazos, que aguardaban al final de cada etapa, y que podían ser desde un torpe vehículo blindado hasta un gigantesco acorazado. A diferencia de otros shooters, no hacía falta acabar con estos bosses, al final proseguían su camino y sólo era necesario abatirlos si querías tu ración de puntos extra. Del mismo modo, no había final del juego, simplemente nos devolvía al segundo nivel pero con la dificultad aumentada.

Flying Shark corría en un 68000 y como era de esperar utilizaba un monitor vertical, con


Escuadrón verde
Escuadrón rojo
Icono Bomba
Lancha cañonera
Tanque
Flying Shark



UN AMOR EN CADA "PORT"

Andrew Parton realizó el port de Commodore 64 para Telecomsoft

¿Cómo surgió la oportunidad de convertir *Flying Shark* para C64?
Después de responder a un anuncio en el periódico local de Swansea sobre programadores de juegos, conocí al jefe, le mostré mis clones de *Boulder Dash* y *Arkanoid* para C64 y me ofrecieron un trabajo en Catalyst Coders. Catalyst produjo conversiones de arcades para compañías como Activision o Firebird, y me encomendaron la tarea de adaptar *Flying Shark*. Éramos varios, apiñados en algunas habitaciones sucias encima de una tienda en Neath, compartiendo planta con una oficina de taxis. No éramos muy populares ya que nuestros equipos interferían con sus emisoras. Muy pronto, decidí trabajar desde casa.

¿Tuviste acceso a la coin-op de Taito durante el desarrollo?
Al principio no. Hicimos excursiones al salón recreativo de Porthcawl y nos grabamos jugando a la coin-op. Finalmente, nos enviaron una máquina.

¿Qué pensabas de la recreativa?
¡Me encantó! Aunque estaba más interesado en saber cómo lo hicieron. Una vez resuelto el dilema, el juego perdió un poco de atractivo para mí.

¿Recuerdas cuánto tiempo duró la conversión?
Me dieron tres meses, pero me llevó cuatro, incluyendo algunas noches completas al final. Recuerdo que me sentí muy importante cuando Firebird envió un mensajero en bicicleta desde Londres para recoger mi master definitivo en plena noche. Técnicamente era un juego complejo ya que exigía muchos sprites en pantalla que requerían una multiplexación de sprites muy compleja. También el scroll multidireccional a todo color fue todo un desafío.

¿Sabías que Taito encargó posteriormente a Software Creations una nueva version de C64 para el mercado USA?
No sabía que Software Creations había creado otra versión, ¡y acabé trabajando para Software Creations! En realidad no me sorprende. Creo que necesitaba un mejor enfoque, con un equipo artístico mayor, de hecho un equipo más grande en general, no solo yo en mi habitación. No puedo decir que el juego represente mi mejor momento, pero ahí comenzó mi carrera.

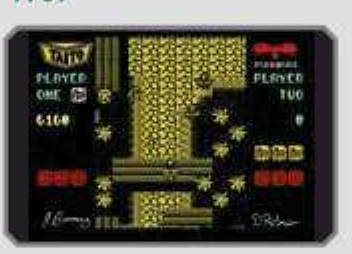
El juego obtuvo un 63% en *Zzap!64* donde fue descrito como "frustrantemente difícil". ¿Crees que la crítica fue justa?
Absolutamente. No podría jugarlo.



LAS CONVERSIONES

Todas las versiones domésticas de *Flying Shark* al detalle...

ZX SPECTRUM 1987



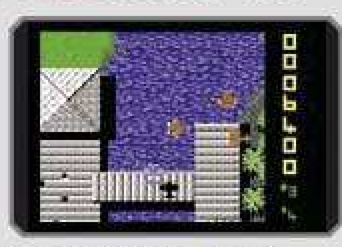
■ Probablemente la versión menos agraciada, debido a su sempiterno escenario amarillo y negro (que no cambiaba a cian ni sobre el mar). También terminaba de forma prematura, sin el quinto nivel. Eso sí, la jugabilidad y el scroll eran magníficos. ¡Buen trabajo, Graftgold!

AMSTRAD CPC 1987



■ Este port casi directo de la versión Spectrum (gestionado por Steve Turner, de Graftgold) conserva la buena jugabilidad y añade un extra de color. Esto garantiza que se vean mejor los enemigos y sus disparos. El único inconveniente es que todo transcurre bastante más lento.

COMMODORE 64 (EUROPA) 1987



■ La primera versión para C64 se ve y suena genial (melodías SID durante el juego). A diferencia de otros ports, el scroll era horizontal además de vertical, como la coin-op. Por desgracia es demasiado difícil y esquivar algunos disparos, arruinando un buen juego.

COMMODORE 64 (USA) 1988



■ La versión alternativa para USA es superior, pero no por mucho. Utiliza todo el ancho de la pantalla y los sprites están más detallados, pero también acaba estropeándose por la dificultad. A diferencia de la versión europea cuenta con el final boss, si es que eras capaz de llegar a él...

ATARI ST 1988



■ Esta versión de 16 bits no se parece demasiado al original (los sprites son menos estilizados y algunos cambios de color resultan... curiosos), pero se juega como un buen shooter clásico. Una BSO decente completa lo que fue un gran lanzamiento para Atari ST.

AMIGA 1989



■ Para sorpresa de nadie se trata de una versión pura y dura de Atari ST. No hay mejoras Made in Amiga, aparte de una banda sonora menos estridente aunque más apagada. Una de las pocas novedades del port para Amiga es poder elegir entre modo de dificultad "easy" y "hard".

PC 1989



■ El port de PC es similar a las versiones de ST y Amiga (en modo VGA, claro), pero se juega bastante peor. El scroll es suave pero muy lento y la experiencia global no es la de *Flying Shark*. Hasta te podríamos perdonar si piensas que es un shooter shareware sin alma.

NES 1989



■ Los usuarios de NES no deberían tener ninguna queja con esa versión. Es realmente rápido y los sprites apenas parpadean, incluso cuando la pantalla está repleta de ellos. Como guinda, cuenta con una BSO maravillosa del maestro Tim Follin. Una gran conversión.

SHARP X68000 1991



■ El hogar de grandes adaptaciones de coin-op no decepciona con su versión de *Flying Shark*. Los devotos del original notarán que faltan algunos detalles, y que la pantalla es algo más estrecha, pero en global es una conversión de primer nivel de Kaneko y una auténtica delicia jugable.

FM TOWNS 1993



■ Apareció seis años después de la coin-op original, pero la espera mereció pena. La versión X68000 es impecable, pero esta es idéntica al arcade. De hecho, es mejor, ya que cuenta con una BSO remezclada en CD, además de una gran cantidad de opciones/ajustes de juego.

"TÉCNICAMENTE ERA UN RETO DIFÍCIL, YA QUE HABÍA MUCHOS SPRITES EN PANTALLA"
Andrew Parton

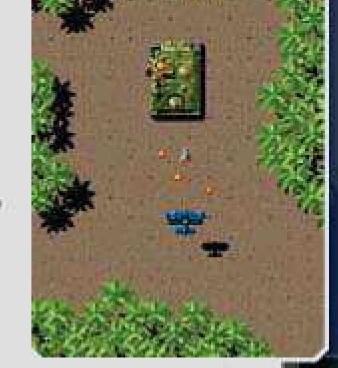
▶ una resolución de 320x240 píxeles. Sin embargo, el área real de juego era de 320x320 píxeles, ya que la pantalla también se desplazaba horizontalmente. Esto generaba, en ocasiones, que te "comieras" el fuego enemigo al desplazarte lateralmente, pero sin duda fue una característica bienvenida que hacía el juego menos claustrofóbico y más expansivo. Otro detalle a tener en cuenta fue la destrucción de las fuerzas enemigas. Al ser alcanzados, los enemigos raramente explotaban y desaparecían: los aviones se incendiaban antes de estrellarse y los tanques continuaban su trayectoria con la torreta en llamas. *Flying Shark* estaba repleto de numerosos detalles gráficos reseñables, como la bella animación del biplano al desplazarse de forma lateral.

Como la mayoría de los juegos iniciales de Toaplan, la distribución corrió a cargo de Taito. En USA, Taito licenció el juego a Romstar, que lo rebautizó como *Sky Shark*, aunque no recibió ningún cambio más. En UK fue licenciado para Electrocoin, que mantuvo el nombre original. A pesar del ambiente bélico clásico, el juego no estaba basado ▶

LOS JEFAZOS

Un resumen de los jefazos del juego y cómo derrotarlos

FASE 1: JUNGLA



■ El primer desafío real del juego es este vehículo blindado que avanza y retrocede, descargando un amplio, pero también lento, triple disparo. Le apoyarán varios tanques menores. **CÓMO DERROTARLO:** se puede acabar con él a base de disparos, pero todo se complica con el apoyo de los tanques. "Ablándale" con una bomba.

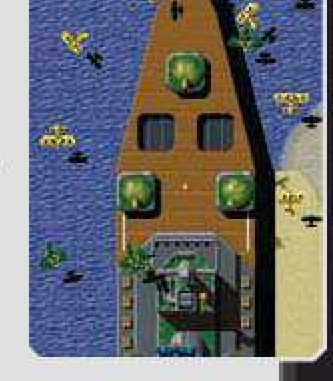
FASE 2: MUELLES

■ Una versión optimizada del primer jefazo, que lanzará rápidas andanadas de siete disparos. Además, un segundo tanque aparecerá poco después... **CÓMO DERROTARLO:** no te aconsejamos que te enfrentes a dos tanques a la vez, así que la mejor estrategia es acabar a bombazos con el primero nada más aparecer.

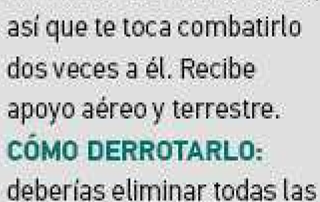


FASE 3: ESTUARIO





■ Sobrevolarás este gran buque de guerra acorazado, antes de que se manifieste de nuevo ante ti, así que te toca combatirlo dos veces a él. Recibe apoyo aéreo y terrestre. **CÓMO DERROTARLO:** deberías eliminar todas las torretas en la primera pasada, ya que es más difícil hacerlo en su reaparición. Sólo puedes destruir la torre central en la segunda vuelta.



FASE 4: ENTREVÍAS





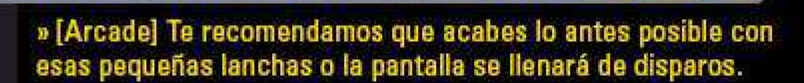
■ Similar al segundo nivel, sólo que ahora los vehículos se desplazan sobre raíles y disparan rápidas ráfagas guiadas. También soportan muchos más disparos que antes. **CÓMO DERROTARLO:** de nuevo, libera unas bombas para explosionar el primer tanque, ya que enfrentarte a ambos es una auténtica pesadilla. Consigue bombas disparando a los vagones.

FASE 5: FORTALEZA





■ Después de enfrentarte al acorazado de la fase tres una vez más, llegará el final boss. Su andanada de disparos es difícil de evitar. **CÓMO DERROTARLO:** pégate a la parte inferior de la pantalla. Utiliza las bombas restantes, pero cuando aparezcan los escuadrones de apoyo: así acabarás con todo.



» [Arcade] Te recomendamos que acabes lo antes posible con esas pequeñas lanchas o la pantalla se llenará de disparos.

▶ en ningún evento real, ni mostraba insignias comprometedoras, así que era fácil de exportar sin modificar nada. Como era de esperar, el argumento del juego era vago y prescindible.

El juego apareció inicialmente en el Tokyo AOU (Amusement Operators Union) en febrero de 1987. La editorial EMAP envió a Tim Rolf al evento para contarnos que los dos títulos más populares eran de Taito, *Rastan Saga* y *Flying Shark*. "Tuve que esperar diez minutos para jugar a *Rastan Saga*," escribió en *Sinclair User*, "Me tocó esperar 15 minutos para ponerle las manos encima a *Flying Shark*. Valió la pena. Si te gustan los shoot'em ups, éste es sin duda el mejor. Es difícil, pero Taito lo ha hecho tan asombrosamente jugable que su dificultad es pura diversión." Eso sí, los jugadores que se hayan enfrentado a las últimas fases con el armamento básico pondrán en duda la afirmación "pura diversión" de Tim.

El éxito de la coin-op y la fuerza de la marca Taito aseguraron que los derechos para versiones domésticas entraran en liza. En Europa, Telecomsoft ganó la batalla y encargó a Catalyst Coders el desarrollo de los ports para ordenador. Catalyst produjo la versión Commodore 64, pero ciertos temores sobre la calidad final hicieron que Telecomsoft confiase las conversiones de Spectrum y Amstrad CPC a Graftgold, que gestionó el encargo con buena nota en unas pocas semanas. Catalyst mantuvo el control en los ports de ST y Amiga, que aparecieron casi 12 meses después que las versiones de 8 bits. En USA, Taito decidió no lanzar la versión C64 de Catalyst y en su lugar le encargó un nuevo juego a Software Creations, que también se encargó de la adaptación de NES. La versión para PC se lanzó más tarde y años después irrumpieron un par de versiones con sangre de máquina recreativa en sus venas para los sistemas japoneses X68000 y FM Towns.

"ERA REALMENTE BUENO. EN AQUELLA ÉPOCA TODO ERA DIVERSIÓN Y JUEGOS."

Martin Howarth

De vuelta a los salones recreativos, varios títulos capitalizaron el éxito de *Flying Shark*. *Twin Cobra* corría bajo el mismo software y era en esencia un *Flying Shark* con helicópteros, aunque realmente era una secuela del primigenio éxito de Toaplan *Tiger Heli*. En 1988 Taito lanzó su propio clon, *Fighting Hawk*, que a menudo figura como secuela de *Flying Shark*, a pesar de que Toaplan no participó de forma evidente. Toaplan retornó a la temática *Flying Shark* con *Twin Hawk*, que introdujo el juego cooperativo, pero sin ser una secuela real. Ese honor y legado continuista le corresponde realmente a *Fire Shark* que debutó en 1989.

En cuanto a Toaplan, continuó desarrollando magníficos e innovadores shooters hasta que cerró en 1994. Su último shooter, *Batsugun*, es considerado el precursor de los 'bullet hell' que los antiguos empleados de Toaplan perfeccionarían en Cave. *Batsugun* también resolvió un pequeño misterio, ya que uno de los seis personajes jugables, un tal Rom Schneider de 55 años... ¡fue el misterioso piloto de *Flying Shark* 30 años antes! *Flying Shark* será recordado como un clásico de la época dorada shooter, mientras que *Batsugun* marcó el comienzo de una era menos accesible. ★





CONVIRTIENDO "SKY SHARK"

Martin Howarth programó la versión alternativa para C64

Ya existía una versión para C64 de *Flying Shark* de Catalyst Coders. ¿Sabes por qué Taito encargó a Software Creations que realizara un port nuevo?
Para ser honesto, no lo supe en su momento. La versión en la que trabajábamos se llamaba *Sky Shark* y era para el mercado USA, mientras que *Flying Shark* era para UK. Vi pantallas de la otra versión tiempo después y supuse que alguien había pirateado nuestra versión y la había modificado visualmente. Recuerdo que no utilicé la parte derecha de la pantalla para mostrar la puntuación y demás.

¿Tuviste acceso a algún tipo de recurso de utilidad mientras trabajabas en la conversión?
Tuvimos la coin-op en las oficinas. El fundador de Software Creations, Richard Kaye, tenía un dispositivo específico creado para utilizar placas de recreativa, con varias conexiones para conectarlo a todo tipo de pantallas.

¿Eras fan de la versión original?
Por lo que recuerdo, era realmente bueno. En aquella época todo era diversión y videojuegos. Muchos de nosotros no lo veíamos como trabajo.

¿Cuánto tiempo llevó la conversión y cuál fue el aspecto más desafiante a la hora de programar el código?
La mayoría de los juegos se creaban bastante rápido, entre dos y tres meses. El código no se creó con los mismos procesos que se emplean actualmente. Lo que intenté en aquel momento fue mostrar más de ocho sprites por hardware simultáneamente en pantalla (multiplexación de sprites), y también permitir el enmascaramiento de gráficos de fondo en los sprites por hardware, para posibilitar que las cosas aparecieran delante y detrás del mismo sprite.

¿Quedaste satisfecho con el resultado de tu conversión?
Disfruté mucho programando *Sky Shark*, así que espero que esto se reflejase en la jugabilidad del shooter.

READY PLAYER ADVENTURE

EL PRIMER HUEVO DE PASCUA EN LA PRIMERA AVENTURA DE LA HISTORIA

Por: Jesús Martínez del Vas

» Portada de *Adventure*, obra de Susan Jaekel. Un precioso ejemplo de la filosofía de Atari con sus diseños de portadas, dando forma a la imaginación de los usuarios y cristalizando mundos tangibles hasta donde la técnica no alcanzaba en los años 70 y 80.

EN 1978 ATARI ERA LA REINA INDISCUTIBLE DEL MERCADO DEL VIDEOJUEGO AUNQUE SIN SABERLO ESTABA SEMBRANDO LAS SEMILLAS DE UN FUTURO Y GLORIOSO ESTALLIDO DE BURBUJA SIMBOLIZADO POR LA ADAPTACION JUGABLE DEL EXITO DE SPIELBERG E.T. Y ES ESTE DIRECTOR EL QUE ESTA ESTRENANDO READY PLAYER ONE LA PELICULA QUE ADAPTA LA NOVELA HOMONIMA DE ERNEST CLINE Y QUE LE DEVUELVE PRECISAMENTE A LOS TIEMPOS DE ATARI EN LOS QUE TRIUNFABAN JOUST TEMPEST Y EN LOS QUE SE FRAGUABA POR PARTE DE UN IGNORADO INGENIERO UNA PEQUEÑA VENGANZA EN FORMA DE HUEVO DE PASCUA.



» Regreso al pasado desde el futuro de nuestro presente. Vaya lío, ¿no? Pero imaginad un futuro en el videojuego al mando de un DeLorean virtual, sacado de nuestro pasado más ochentero. Mola y punto.

Quién hubiera dicho hace unas décadas que un mercado como el de los videojuegos iba a ser la primera industria mundial del entretenimiento. Pero no sólo eso: es también una auténtica fuente de inspiración para otros géneros artísticos como la literatura o el cine. En la misma época en la que empezaba la promoción de *Rompe Ralph* se desveló el lanzamiento del libro *Ready Player One*, con un título que ya anuncia su inequívoco mensaje de amor al videojuego clásico. Ernest Cline es un amante de la cultura popular, del fenómeno del 'fanboy', que nos presenta un elenco de referencias a los años 80 y a aquellas películas y videojuegos que ayudaron a configurar todo un espectro de mitomanías que constituyen lo que ahora entendemos por 'mundo del ocio y entretenimiento'.

Esta década fue la que terminó de definir conceptualmente lo que era un arcade, una película moderna de viajes en el tiempo, o de computadoras que se vuelven locas y quieren desencadenar la tercera guerra mundial. Por las páginas del libro desfilan mechas de todas las procedencias, juegos de rol, películas ochenteras cuyos diálogos son repetidos como mantras, y conceptos más modernos como esa '*Matrix-Second Life*' llevada al extremo que es OASIS.

ESCAPANDO DE LA REALIDAD

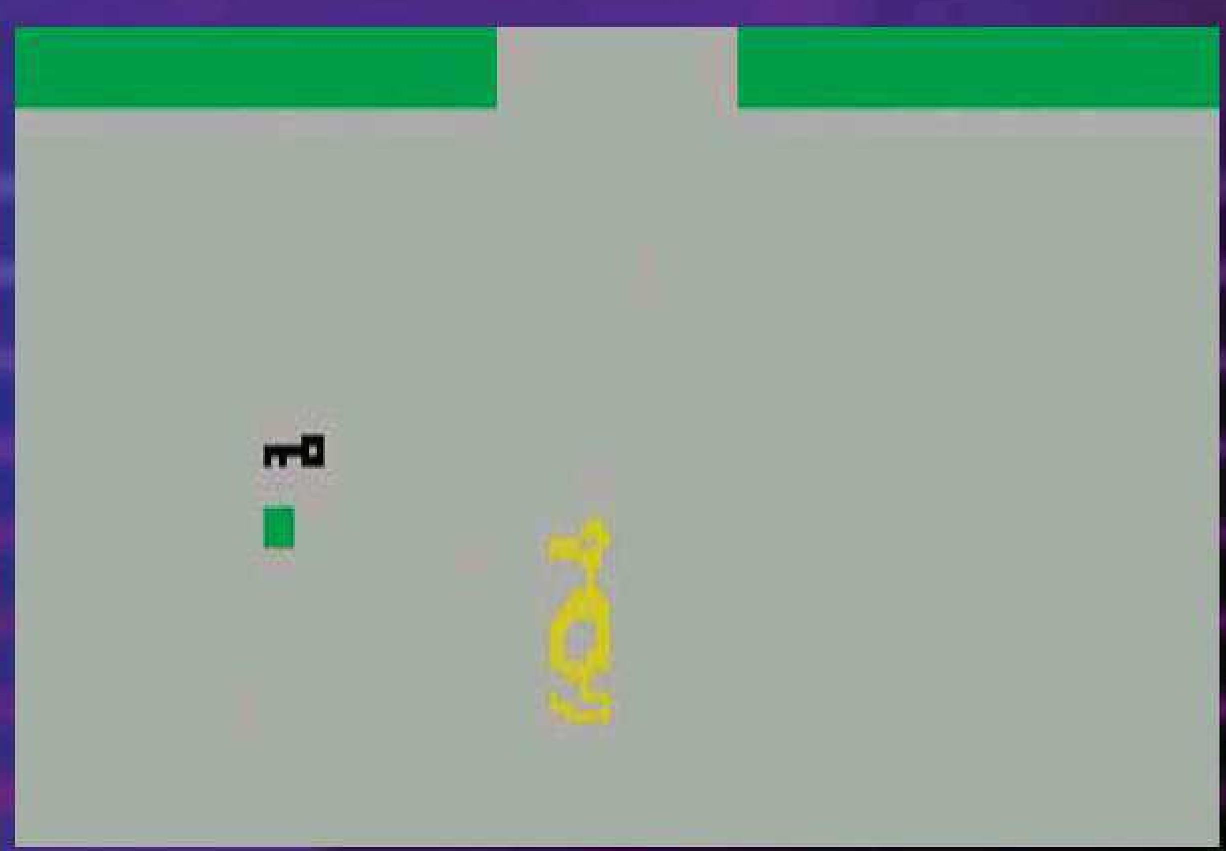
Pero no nos engañemos: *Ready Player One* es la historia de una evasión en plena distopía. El mundo ha llegado a un límite de deterioro casi insostenible en el 2045, plagado de infraviviendas y pobreza, donde la enseñanza y las relaciones sociales se fundamentan en un entorno virtual, OASIS. No se entra a analizar la realidad ni a elucubrar sobre el origen o desencadenante de semejante contexto, pero es fácil percibir las consecuencias del acrecentamiento de las desigualdades sociales que sufrimos cada día, y la búsqueda desesperada de nuevas maneras de relacionarnos unos con otros.

La red permanece, cómo no, expuesta a los abyectos intereses de una empresa, aquí llamada IOI, pero con un atisbo de luz: el equilibrio en su servicio gracias al creador de OASIS, James Halliday, que antes de morir la blindó para que fuese un bien necesario en lugar de algo manipulable y objeto de fiscalización por parte del poder empresarial o político. No obstante, la vida en OASIS no se diferencia mucho de lo que conocemos en su misma esencia: el que tiene acceso a la movilidad, a los privilegios y al ocio es el que más dinero tiene. Son planteamientos y reflexiones que, de un modo periférico, el autor va dejando caer ofreciendo (sobre todo en la primera mitad del texto) un panorama bastante deprimente sobre el futuro del ser humano y sus relaciones sociales. Pero la verdadera idea de la novela, su núcleo mismo, proviene de un lugar inesperadamente apasionante: de un gamberro que trabajó en el sector de los videojuegos a finales de los años 70. Quizá os guste conocer su historia.

Si tenemos que datar el primer videojuego de aventuras, pero enfocado como juego de acción (es decir, implementando mecánicas arcades a juegos que hasta entonces eran terreno de las aventuras de texto) tendríamos que remontarnos a 1978, la época en la que Atari dominaba el mundo. La compañía no sólo fabricaba hardware sino que ella misma ▶



» [Atari 2600] Intentaríamos convencerte de lo terrorífico de la imagen: un dragón devorándote. Pero los gráficos no acompañan. Tampoco se podían hacer milagros con el hardware de Atari.



» [Atari 2600] Nunca debe faltar una llave en un juego de aventuras. En el libro de Ernest Cline, *Ready Player One*, también hay alguna…

provеía de software a su propia plataforma (en aquel entonces la Atari 2600) mediante una plantilla fija de programadores. Entre ellos estaban futuras estrellas como David Crane, y trabajadores solventes e imaginativos como en 'anónimo' Warren Robinett.

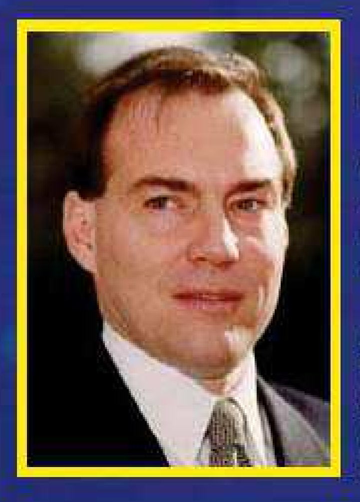
Warren era un amante de las aventuras conversacionales, o mejor dicho, de la más famosa de ellas: *La Aventura Original* o *Colossal Cave Adventure*. Robinett quiso iniciar un proyecto para la Atari 2600 basado en esta aventura, en un interesante experimento de transposición de géneros. El cambio de aventura conversacional a aventura arcade no pareció convencer a sus jefes debido a la escasa capacidad de la Atari 2600, aunque el anónimo programador persistió en su intento. Para llevar a cabo su empresa, apenas contaría con 128 bytes para el código y una ROM que no superaba los 4 Kb. Sin embargo, el programador fue capaz de hilvanar una primigenia aventura utilizando para ello la abstracción como herramienta. Tenía castillos, dragones, espadas, murciélagos, si bien todos ellos conformados a base de geometrías muy elementales, y venía con un extra oculto muy especial que pasaría sin pretenderlo a la historia del videojuego: el primer Huevo de Pascua conocido.

Todo su trabajo, desarrollado en mayo de 1978, pudo reconvertirse en *Superman* por culpa de las presiones de Warner y del inminente estreno de la película. Robinett estaba en ese momento en una mala situación: su jefe le había prohibido seguir con su aventura y tenía órdenes de reconvertirla en el Hombre de Acero, pero fue finalmente un compañero de trabajo quien creó la adaptación a partir de su código. Warren forzó la situación para proseguir con su proyecto personal, lo que le ocasionó una situación más que tensa con su superior. Lo consiguió: el lanzamiento se llamó *Adventure*, y vendió millones de unidades.



» Los aventureros de *Ready Player One* también son personal a sueldo de las corporaciones. Atari tenía una legión de programadores en nómina a los que silenciaba en los créditos.

El juego permitía tan pocas florituras que gráficamente es lo más tosco que uno pueda imaginar. El protagonista no tiene ni forma humana (es un pixel) y existen tres dragones (amarillo, verde y rojo) a cada cual más agresivo y que parecen… ¡patos! En especial cuando abren su enorme boca para engullir al protagonista. El propio autor lo reconoce y se lamenta de haber sido un, digamos, mediocre diseñador gráfico. Estas limitaciones han sido incluso parodiadas en diversos programas y series, pero no hubiese sido así si en el fondo no estuviéramos hablando de un obra de culto.



» Robinett fue el responsable del primer Huevo de Pascua de la historia de los videojuegos. Aunque otros títulos ya ocultaban pequeños trucos y mensajes activables con pulsaciones de teclas, *Adventure* fue pionero en incorporar en el propio juego la sorpresa que escondió en una habitación secreta.

EL CALIZ SAGRADO

El objetivo del juego es engañosamente sencillo: llevar un cáliz al castillo amarillo, que permanece cerrado y que tiene en su interior sólo una habitación, la final. Es en el desarrollo donde brilla la inteligencia de nuestro anónimo programador sin nombre: el aventurero-pixel sólo puede llevar un objeto a la vez a elegir entre el propio cáliz, espadas, imanes que atraen objetos, llaves que abren diferentes castillos, y un interesantísimo puente portátil que permite acceder a lugares aparentemente inaccesibles. Y es muy graciosa esta limitación mono-objeto, creedme: el cáliz está custodiado por un dragón, y para llegar a él necesitamos el puente. Si lo colocamos, veremos cómo el dragón decide venir a comernos… y no tenemos obviamente la espada encima. Así que ¿por qué no dejarla cerca, colocar el puente e ir corriendo a por ella antes de que sea tarde? Pero al coger el cáliz, o cualquier llave, nos quedaremos sumidos de nuevo en la indefensión.

Es importante por ello analizar la secuencia lógica de traslados de objetos. Warren meditó al principio tener un "inventario" al estilo de *Colossal Cave Adventure* pero consideró (acertadamente en este caso) que simplificaría la aventura y le restaría dinamismo y acción.



» Esta ilustración adornada el catálogo de productos de Atari de 1981, imaginando de una forma distinta a Susan Jaekel (ilustradora de la carátula) el mundo de Warren.



UNA CARTA DE AMOR A LOS VIDEOJUEGOS

Mientras que la cubierta del libro se inspira en Space Invaders, la historia encontró en Robinett la fuente principal de inspiración. La definición de Huevo de Pascua ha acabado siendo asimilada por gran cantidad de obras audiovisuales: videojuegos, películas, en ediciones en DVD con menús ocultos,... Pero en este caso es toda la historia la que pivota en torno al concepto aunque acabe quedando en un segundo plano frente a los guiños ochenteros y la acción.

El juego tiene elementos tremendamente innovadores. Por ejemplo, en la fase final de implementación del código se añadió un murciélago cuya función era robar objetos y circular sin control por el mapeado dejándolos en otros puntos. La estructura de la aventura permitía improvisaciones como planificar la captura del murciélago para colocarlo en estancias relativamente alejadas de nosotros: la solitaria sala del castillo amarillo era perfecta para este fin, aunque el confinamiento no siempre funcionaba. Al llevarlo a otro punto del mapeado podíamos provocar inesperadas consecuencias como que atrapara un dragón vivo y lo dejara accidentalmente frente a nosotros.

Los dragones tenían un comportamiento programado, una proto-inteligencia artificial no muy alejada seguramente de las bases con las que se definió el desplazamiento de los famosos fantasmas de *Pac-Man*. El dragón amarillo huye de la llave del mismo color. El Rojo es el más agresivo y es el encargado de custodiar (a veces) el cáliz. Y por otro lado existen otros "mandatos" que llevan a los dragones a encariñarse de determinados objetos, lo cual les llevará a perseguirnos frenéticamente. No es infrecuente que protagonicemos momentos en los que, siguiendo al murciélago en pos de algún objeto robado, seamos perseguidos a su vez, pantalla tras pantalla, por uno o varios dragones. Básicamente las instrucciones de comportamiento que Warren introdujo en lo que se refiere a los dragones y nosotros mismos, son tan sencillas como 'cazar' o 'huir', por lo que no contéis con que el monstruo perseguidor abandone fácilmente su presa.

Si nos aburrimos de los dos primeros niveles de dificultad podemos optar por un tercer modo que nos plantea una aventura con colocación aleatoria de objetos, lo que a veces imposibilitará terminar la aventura por esas cuestiones del azar. Así que, como veis, el bueno de Warren realmente innovó en el concepto de juego, a años luz de lo que por aquel entonces existía en la vetusta pero fantástica Atari 2600.

Adventure consiguió, con su salida en 1979, llegar a ser el séptimo mayor superventas de Atari, con un millón de unidades vendidas. Nada menos que 25 millones de dólares de facturación para la compañía. Pero Robinett no era feliz porque era un empleado fijo que cobraba... 22.000 dólares al año. Y si llevarse ni un solo royalty. Y lo que dolía especialmente a los trabajadores en plantilla: ni una mención siquiera a su autoría en el propio juego. La salida de Nolan Bushnell de la compañía en 1978 había propiciado el desembarco de Ray Kassar, que seguía directrices empresariales de Warner y que no estimulaba precisamente el reconocimiento personal de los ingenieros en plantilla.

REBELION CONTRA EL ANONIMATO

Existieron dos tipos de venganza de los trabajadores de Atari. Una fue la más lucrativa: David Crane, junto con sus compañeros Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead, abandonó la compañía y fue punta de lanza de un nuevo sello, Activision. Jim Levy, empresario discográfico y gran aficionado a las aventuras conversacionales (Activision acabaría fusionándose de forma insólita con Infocom) adoptó la estrategia opuesta a la de Atari: promocionó los juegos estrechamente ligados a la figura de su creativo. La gente no esperaba el siguiente arcade o la aventura ▶



» Fotograma de *Ready Player One*, en la que caben todo tipo de referencias conocidas por los aficionados al cine y los videojuegos. Aquí, el Gigante de Hierro.

de turno: quería ver las nuevas creaciones de Crane, o jugar a lo nuevo de Carol Shaw (una de las primeras mujeres desarrolladoras de la industria del videojuego). Otro segundo grupo de disidentes insatisfechos fundó Imagic. El nacimiento de las llamadas hoy día third parties, desarrolladoras de software licenciadas para trabajar con una determinada plataforma, se halla en este mismo punto de ruptura, que comenzó con demandas de Warner contra Activision por lanzar cartuchos para su propia consola. Sin embargo fue una estrategia infructuosa: ambos grupos de programación ganaron ingentes cantidades de dinero. Warren y otros compañeros optaron por ser fieles a Atari y se quedaron cobrando su sueldo: cuando fueron conscientes de que habían elegido la opción equivocada, ya era tarde.

La segunda venganza de los ingenieros fue en el seno de Atari, más inocua pero sin duda muy traviesa. Fue ideada años antes y se le ocurrió a Warren con motivo del lanzamiento de su cartucho. Dado que nadie sabía de las autorías de los juegos de Atari, introdujo en el mapeado una cámara secreta con la siguiente frase escrita en vertical con letras parpadeantes: "Creado por Warren Robinett". El juego estaba escrito en lenguaje ensamblador, por lo que la introducción de este texto quedó oculta convenientemente para los ojos más curiosos. Acceder a esta cámara exigía el descubrimiento del famoso 'punto gris'.

ENCONTRANDO EL HUEVO DE PASCUA

Este 'secretito' se le ocurrió inspirado por el famoso "I buried Paul" de los Beatles que podía escucharse si se reproducía cierta canción al revés. El 'punto gris' estaba oculto en uno de los laberintos, en una cámara sólo accesible mediante el uso del puente. Este punto, un simple pixel casi inapreciable, tenía la particularidad de que sólo se veía si se fusionaba con paredes u objetos de otro color ya que tenía el mismo tono que el fondo del juego. La cuestión era que resultaba posible hacerse con él, teniendo cuidado de que no se nos quede atascado o perdido a lo largo del camino, y llevarlo hasta un corredor que tiene un extremo con un tipo particular de cierre. Si llevamos a esta pantalla (en la cual hemos depositado el punto) objetos de diversos colores, podremos atravesar el límite de la pantalla y acceder al famoso Huevo de Pascua ideado por Warren. Gracias a ello, la propia aventura duplicaba su valor jugable: en

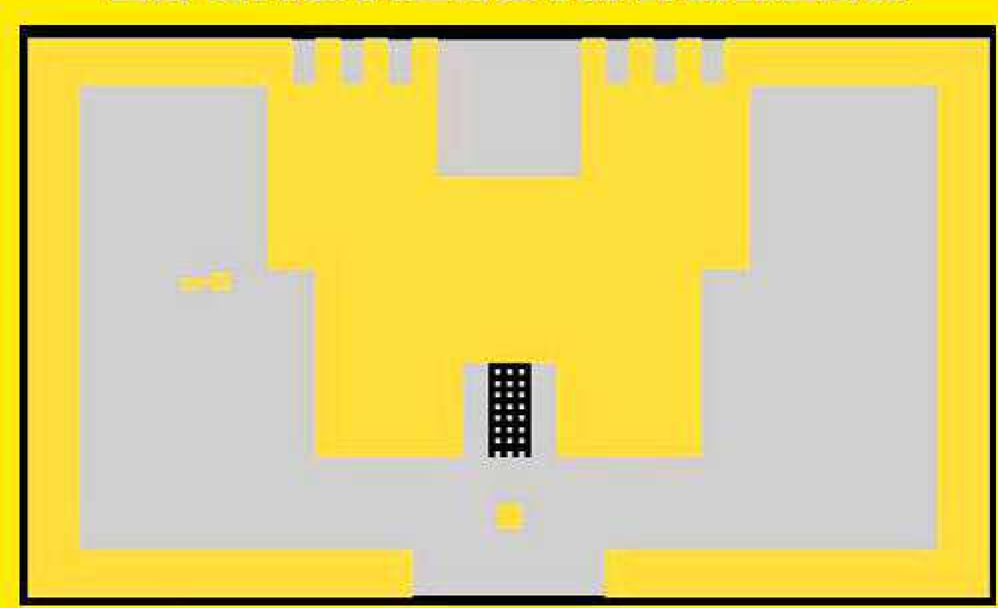
UN VIAJE POR ADVENTURE

LA HABITACION MISTERIOSA



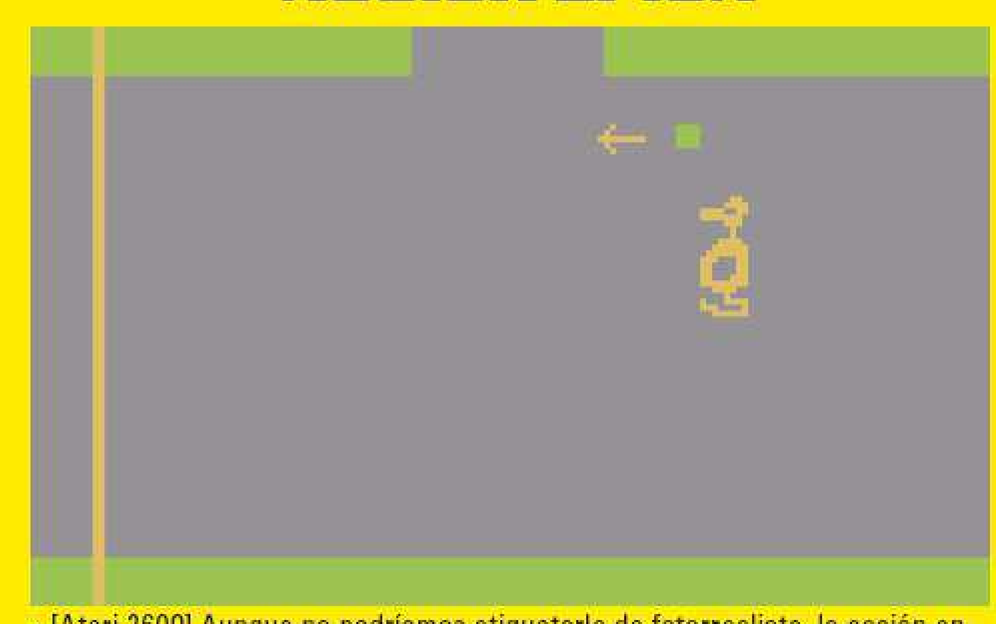
» [Atari 2600] La cámara secreta de *Adventure*, donde se encontraba el famoso Easter Egg de Warren Robinett.

EL CASTILLO AMARILLO



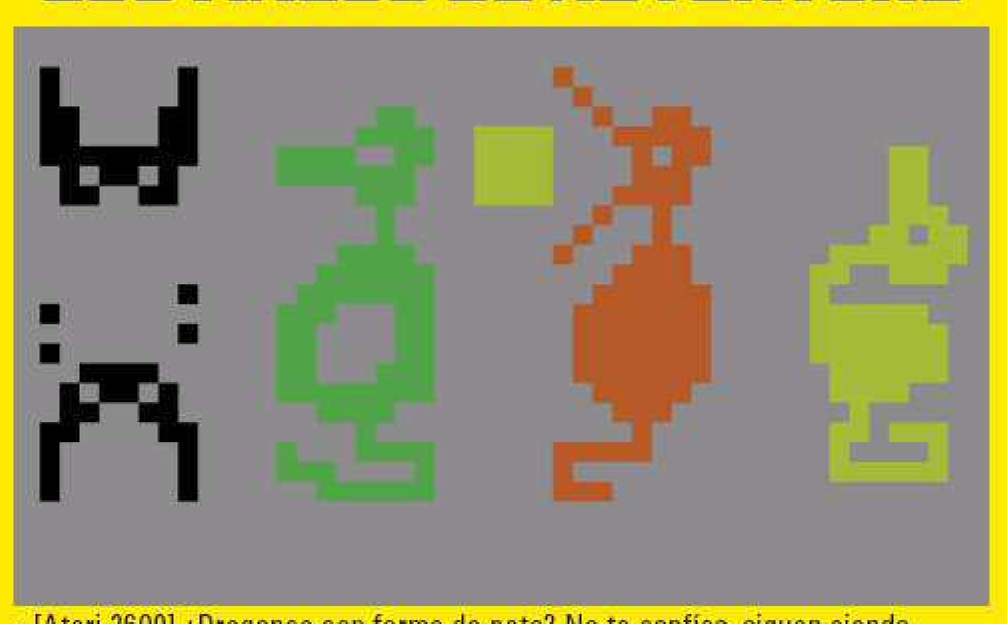
» [Atari 2600] El misterioso Castillo Amarillo de *Adventure*. ¿Qué se escondería tras sus puertas?. Sí, ese cuadrado era nuestro personaje.

ACCION EPICA



» [Atari 2600] Aunque no podríamos etiquetarla de fotorrealista, la acción en *Adventure* era también muy divertida.

LOS MALOS DE ADVENTURE



» [Atari 2600] ¿Dragones con forma de pato? No te confíes, siguen siendo letales. Si no nos crees, atrévete a echar una partida con el juego de Robinett.

una edad en la que el contenido de un título era tan abarcable, una pequeña gamberrada del programador como la que estamos comentando tenía la consecuencia (y el valor) de originar un 'subjuego' casi tan importante como el principal.

LA IRA CONTENIDA DE ATARI

Lo más difícil para el autor fue, sabiendo de la existencia de este secreto, mantenerlo oculto a todo el mundo más de un año. Los cartuchos se produjeron, y al cabo del tiempo llegaron algunas llamadas a Atari de jóvenes usuarios informando de que habían descubierto esta misteriosa habitación.

El autor temía incluso ser despedido o que su cámara fuese eliminada en posteriores versiones del cartucho, pero uno de los jefes de Atari, Steve Wright, afirmó que le parecían simpáticas estas sorpresas a semejanza de los Huevos de Pascua. De ahí el origen del término. Sin embargo, esta sólo era la cara amable al público: la compañía dio instrucciones a otros empleados para que analizaran el código y averiguar cómo semejante hecho había sido posible, aunque nadie ordenó su rectificación… por el coste que hubiera supuesto, miles de dólares. Warren se enteró de esto posteriormente por otro empleado, que desentrañó el código ensamblador pero que comentó en broma que si alguien le hubiese pedido 'solucionar' el entuerto, lo hubiera hecho cambiando su frase por "Arreglado por Brad Stewart".

Y es este punto donde volvemos a *Ready Player One* para hablar de su gigantesco Huevo de Pascual, en torno al cual gira todo el argumento. El creador de OASIS, Halliday, lo incorporó a su mundo virtual antes de morir, planteando un pequeño juego: quien lo descubriese sería el heredero de una fabulosa fortuna de dimensiones apocalípticas. Este juego virtual consiste en descubrir tres llaves que llevan a su vez a tres portales, tras los cuales hay una serie de pruebas que permiten llegar a resolver el misterio final. Wade Watts, nuestro modesto protagonista (y su alter-ego Parzival) es un adolescente modesto, frágil, sin apenas dinero para moverse por el mundo de OASIS, cuyo mundo gira en torno a su escuela virtual y alguno de sus compañeros. Su astucia y habilidad harán que pronto se encarame a la lista de los Hi-Score al descubrir la primera llave, tras años y años sin que la búsqueda de pistas diese ningún fruto concreto. Este acontecimiento desemboca en que el orden social de OASIS se trastoca totalmente, iniciándose una frenética carrera entre los cientos de miles de 'buscadores' a los que se suman Wade y algunos nuevos personajes que acompañan al elenco de adolescentes protagonistas.

LA IDEA DEL EASTER EGG ESTABA INSPIRADA EN EL "I BURIED PAUL" DE LOS BEATLES

CONCESIONES A LO COMERCIAL

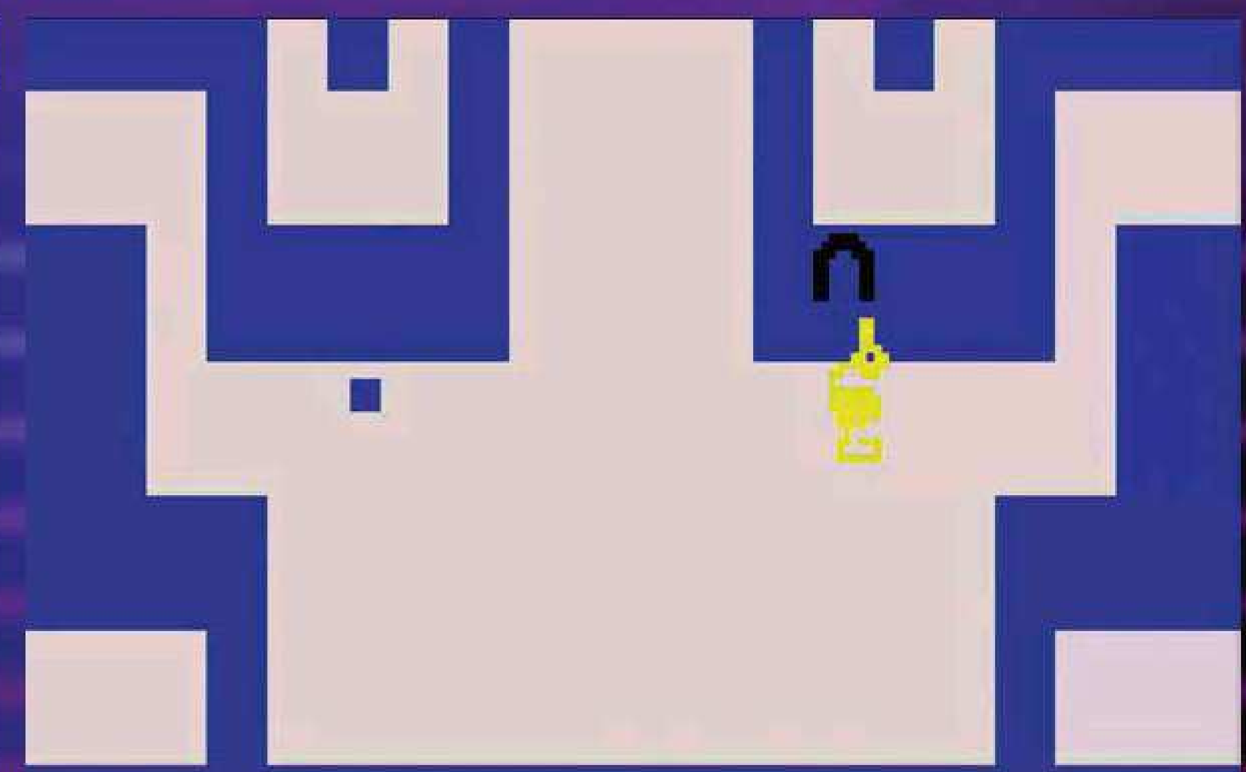
No hay que negar que existe una parte profundamente trivial en la novela, dado que la mayoría de temas que afectan a la construcción de protagonistas y sus relaciones pivotan en fórmulas conocidas y perturbadoramente pensadas para vender la licencia cinematográfica (y ha sido de lo más efectivo, oigan). El protagonista simpático con sus inseguridades y su gusto sincero por la cultura pop ochentera, la chica cortante y misteriosa, el amigo socarrón, un final forzadamente épico… Sin embargo, forma parte de la diversión ceder a la tentación de imaginar la novela traducida en términos visuales y en cómo funcionaría el épico (y embarullado) final en su adaptación a la pantalla.

Sigue sin estar muy claro qué será lo preferible: dejar que la novela estimule el mundo interior de cada cual y la interpretación personal que cada uno tengamos de la cultura pop de los 80 (en caso de tenerla), o que sea un tercero con inmenso talento, como Steven Spielberg, el encargado de pegarnos a la butaca con todos los medios técnicos al servicio de la historia creada por Ernest Cline. Los que tengan la oportunidad de leer la novela y ver la película tendrán sin duda opiniones dispares. Mientras tanto, recordaremos al bueno de Warren, que a falta de dinero le quedó la modesta gloria de perpetuar su nombre, y de ser el verdadero inspirador involuntario de la novela. Tendrá que resignarse (de nuevo) a estar en el trasfondo de una historia tan lucrativa para terceros y no tanto para él mismo, pero al menos hoy, en este artículo, corresponde rendir homenaje a su pequeña y entrañable gamberrada. ★





» [Atari 2600] Tesoros, dragones, espadas, héroes con forma de píxel gordo… Al Adventure de Warren Robinett no le faltaba de nada.



» [Atari 2600] El imán, un curioso "antibugs". Estos servían para atrapar otros elementos dentro del juego. Aquí tenemos a uno de los dragones del juego pegadito a él.

Castle of Illusion

starring

MICKEY MOUSE

Experto al instante

Aunque este plataformas clásico apareció también en Mega Drive, son completamente distintos.

Este es el primer juego de la serie *Illusion*. Su éxito propició la aparición de varias secuelas.

Castle Of Illusion disfrutó de un remake en 2013 a manos de Sega Studios Australia. Se basa en la versión de Mega Drive, pero no se lo echaremos en cara.

Si esperas jugar con Minnie Mouse prepárate para la decepción. Es sólo el personaje al que tienes que rescatar.

El desarrollador, AM7, ha creado todo tipo de juegos para Sega, como *Skies Of Arcadia*, *Sega Marine Fishing* y *Sega GT 2002*.

Si quieres un desafío, asegúrate de jugar la versión de Master System de *Castle Of Illusion*. La de Mega Drive es demasiado sencilla.

La diseñadora de *Castle Of Illusion* es Emiko Yamamoto. Ha trabajado en gran cantidad de juegos de Disney, como *World Of Illusion*, *Kingdom Hearts* y *Magical Tetris Challenge*. También supervisó el remake de *Castle Of Illusion*.

Mickey Mouse puede lanzar objetos, así como transportarlos, pero sólo en la versión MS.

Mizrabel solo tiene una forma en la entrega Mega Drive... hasta que la derrotas, claro.

Cuando Mickey Mouse llevó su estrellato a las plataformas de Sega, la Master System no se quedó fuera... De hecho, se quedó el mejor juego del lote. Aventúrate en el castillo de la mano de Nick Thorpe.

Si eres Mickey Mouse, la vida pinta bien. Vera City es el mundo más bello que Disney podría concebir, eres famoso y adorado en todo el planeta, y Minnie está loca de amor por ti. Mickey vive en un estado de pacífica felicidad que ya querríamos todos. El problema es que esa dicha tendría más sentido al final del juego que al principio, así que para que todo encaje, la celosa bruja Mizrabel rapta a Minnie con la intención de birlarle a su belleza. Como es de esperar, Mickey no está dispuesto a tolerarlo e inicia una persecución, llegando al Castillo de las Ilusiones, donde un anciano le hace saber que necesitará recolectar siete gemas de colores para construir un puente con forma de arcoiris que le lleve hasta Mizrabel. Por supuesto, tendrá que sortear una serie de ilusiones temáticas, dando pie a la ambientación del juego: un clásico argumento de rescate de damisela en apuros, protagonizado por un clásico de los dibujos animados.

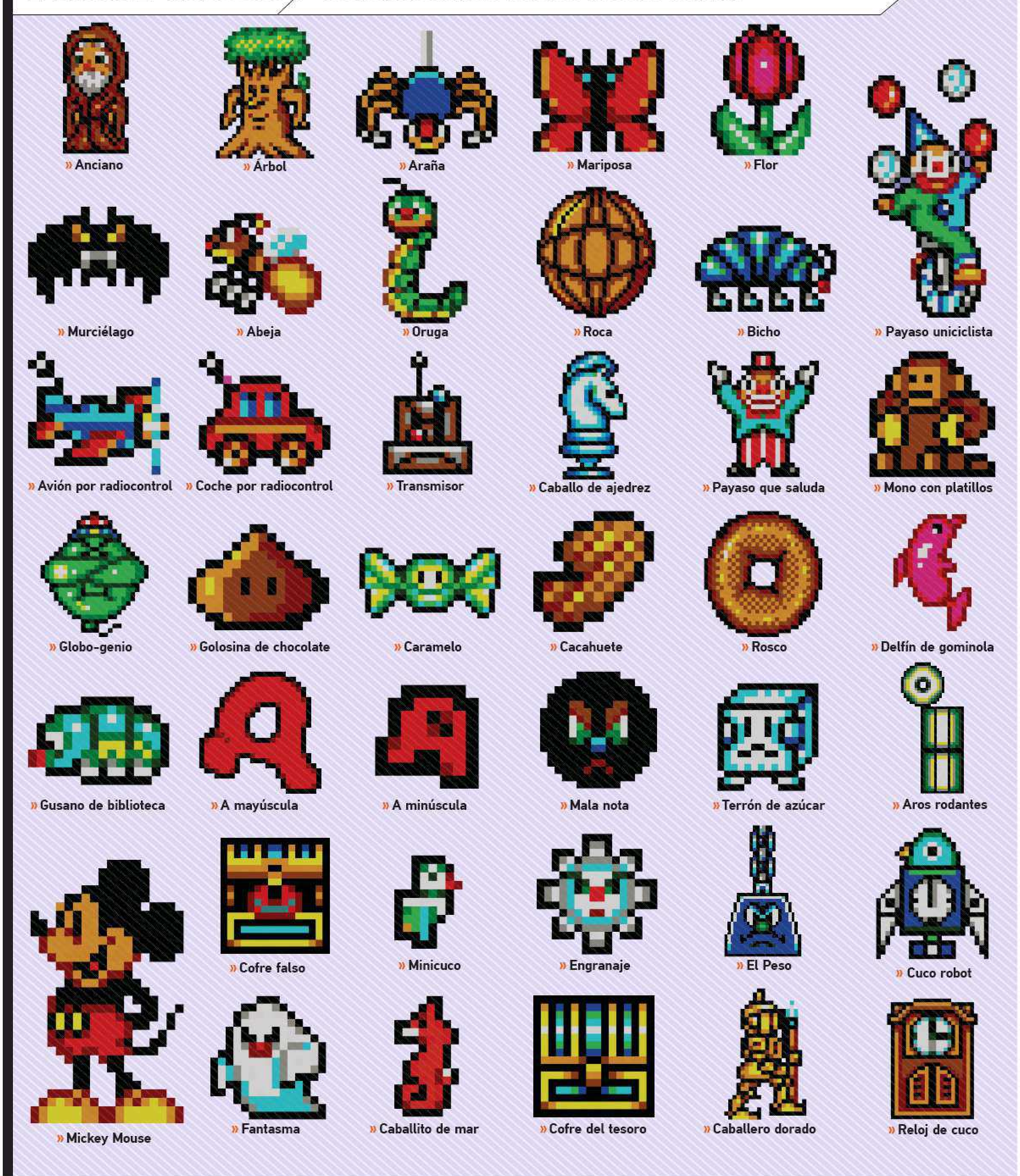
Aunque el argumento de *Castle Of Illusion* se basa en viejos tópicos, los desarrolladores eran relativamente novatos. Para la diseñadora Emiko Yamamoto, de Disney, era su primer videojuego, mientras que el diseñador principal de Sega, Yoshio Yoshida, acababa de salir de su primer proyecto para la compañía, *Alex Kidd In Shinobi World*. Yamamoto y Yoshida fueron diseñadora del juego y ayudante respectivamente en la versión de Mega Drive de *Castle Of Illusion*, desarrollada junto a la de Master System, y muchos conceptos básicos se comparten entre los dos juegos. Los dos son títulos de plataformas con el mismo argumento, en el que Mickey puede atacar a sus enemigos lanzándoles objetos o saltando sobre ellos y rebotando con el trasero. La música, obra de Kamiya Studio, también es común para ambas versiones de la aventura roedora.

El resto del equipo fue distinto por pura necesidad, y el de Master System resultó tan variado como talentoso: pese a los planes de Sega con la consola por entonces, el proyecto de Disney requería la correcta aproximación en cada plataforma. Los desarrollos incluyeron al grafista de *Phantasy Star,* Takako Kawaguchi, y al supervisor de *Michael Jackson's Moonwalker,* Tomozou Endo, así como nuevos programadores. El resultado fue una interpretación distinta de los mismos conceptos iniciales. Niveles como Toy Town o The Library tienen similitudes de concepto con sus equivalentes en MD, pero cada aspecto de la ejecución, desde el diseño gráfico al desarrollo, se construyó de cero.

Mientras el castillo era un recurso argumental en MD, en Master System sirve de pantalla de menú. *Castle Of Illusion* ofrece una experiencia semi-lineal, y se le da al jugador la posibilidad de rehacer el orden de los niveles. Poco a poco se van revelando otras diferencias: la principal es que en Master System, ▶

Pixel Perfect

¡Son monos, pero pueden hacerte pupita!



Mickey puede llevar y arrojar un solo objeto, al estilo de *Super Mario Bros. 2*, lo que le obliga a ser más directo a la hora de enfrentarse a los enemigos. Como todos los objetos son sólidos, los niveles también tienen pequeños elementos de puzle: eliminar bloques en el orden correcto es a veces fundamental, o el jugador puede verse atrapado.

En el momento del desarrollo de *Castle Of Illusion*, Master System estaba siendo reubicada como una alternativa económica a MD, con el foco en los jugadores más jóvenes. Cabría esperar que esta versión de 8 bits sería la más sencilla de las dos, pero lo cierto es que sucede justo al revés. La principal crítica que recibió el juego de MD, de hecho, es que era demasiado fácil, pero en Master System *Castle Of Illusion* es peliagudo. Aunque todos los enemigos mueren con un toque, sus patrones de ataque los hacen bastante peligrosos. Por ejemplo los payasos de Toy Town pueden hacer llover bolas de malabares.

Los jefes son todos originales, y algunos pueden llevar un rato para averiguar cómo se comportan. A menudo muchos son simplemente enemigos más duros que requieren algunos impactos extra, pero los más grandes requieren estrategias cuidadosas. Se puede decir que algunos de ellos son superiores a sus contrapartidas de 16 bits. Al fin y al cabo, Mickey no desencadena una masacre de relojes en Mega Drive.



» Este payaso hace llover pelotas de malabares, y es un poquito molesto de tratar.

Por supuesto, la primera mitad de la famosa crítica a la versión de MD de "precioso pero fácil" no es una crítica. *Castle Of Illusion* asentó también nuevos estándares en Master System, con fondos muy detallados y una enorme variedad de enemigos, todos muy bien animados. Proveyó de interpretaciones alternativas a los temas del juego de MD: donde allí había torres de tartas, Master System tenía chocolate, galletas y cacahuetes. La Biblioteca del juego de MD es un sitio de apariencia vetusta, pero en Master System es una zona de trabajo moderna. Pero la auténtica estrella es Mickey Mouse, y su iteración en Master System es una obra maestra del diseño de sprites en 8 bits. Es inmediatamente reconocible y se como en los dibujos animados.

Castle Of Illusion fue un obvio caso de la gente correcta trabajando en el juego correcto en el momento correcto. Es fácil mirar con cinismo a un juego de plataformas protagonizado por un personaje muy popular, teniendo en cuenta la dirección que tomarían los videojuegos a principios de los noventa. Pero fue la enorme calidad de títulos como *Castle Of Illusion* la que llevó a la demanda de más juegos así. Además, comparado con la gran cantidad de imitadores que le siguieron, *Castle Of Illusion* aguanta el tipo extremadamente bien: pocos tienen la estructura de progresión de esta aventura en 8 bits de Mickey, por no hablar del diseño.

Sin embargo, hay juegos de Master System comparables a *Castle Of Illusion*. No es ninguna sorpresa: Sega reconoció la calidad del juego y mantuvo al equipo responsable en otros proyectos plataformeros para la consola de 8 bits. La secuela, *Legend Of Illusion*, es uno de ellos, y es también excelente. El equipo colaboró en otros juegos notables, como *Asterix*, e incluso los juegos de *Sonic The Hedgehog* mencionan al equipo de *Castle Of Illusion* entre sus agradecimientos. Con ese tipo de influencia en el medio, está claro por qué *Castle Of Illusion* no sólo fue un triunfo individual, sino también un título que elevó el nivel de calidad general de los juegos de Master System en años venideros. ✱

Consejos

Recuerda estos útiles consejos y tendrás a Minnie en casa a la hora de la cena.



» Más allá
Intenta avanzar un poquito más. Es tentador abandonar una pantalla cuando veas la salida, pero te perderás los extras.



» Record de puntos
Es importante que puntúes alto, porque recibirás una vida extra con cada 10.000 puntos. ¡Cada moneda gigante te dará 2.000!



» Esquiva la mariposa
El ciudadano más letal del bosque. Cuidado con los fosos y con ser alcanzado en un salto, porque puedes perder una vida.



» Salto en globo
Los globos-genio son peliagudos. Se detienen cuando saltas sobre ellos, perfecto para escalonarlos y salvar grandes caídas.



» Solo el postre
Si caes en la leche de la Dessert Factory, puedes nadar. Pero si llevas un objeto a cuestas, te hundirás y ahogarás.



» Mira bien
Cuando andes por los niveles Library y Mechanical, no olvides que hay una segunda gema de arcoiris escondida en cada una.



» ¡Dos azucarillos!
Esta taza en la biblioteca parece simplemente decoración, pero si te sumerges en su interior accederás a una sección de nado.



» Mickey musical
Tómatelo con calma cuando llegues al piano en la biblioteca: las malas notas se revelarán cuando te acerques.



» En la hora
Los relojes en el nivel Mechanical liberan pájaros muy molestos. Pero si te encargas del reloj todos los pájaros desaparecerán.



» Cazafantasmas
Cuando veas una formación de tres fantasmas que se elevan como estos, salta de culo sobre ellos para sortear el foso.

ILUSIONES PERDIDAS

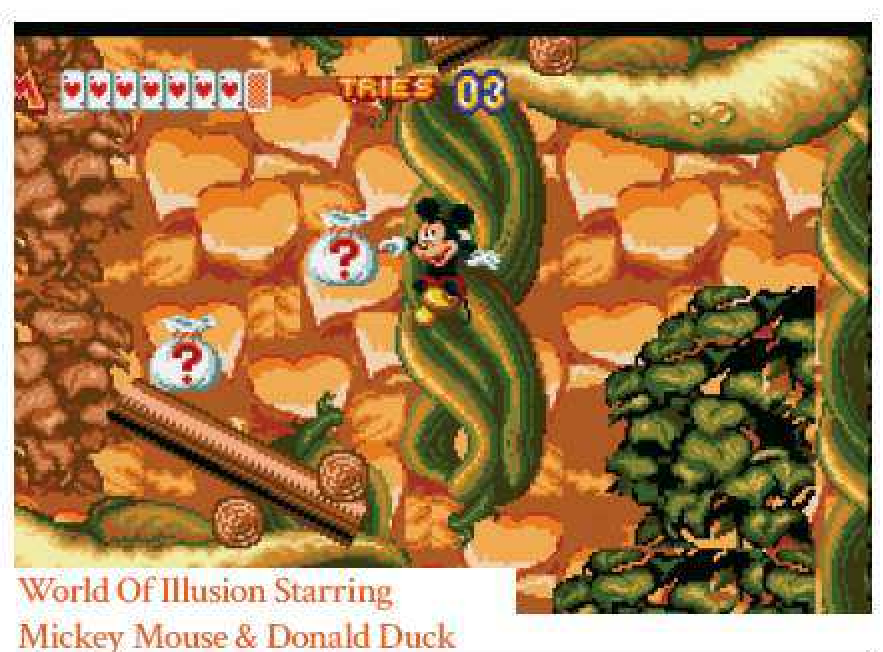
Algunas aventuras ilusorias más...



Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plataforma: Mega Drive **Año:** 1990

La versión Mega Drive de *Castle Of Illusion* es una especie de producto hermanado al de 8 bits, con idéntico argumento y temas similares, pero mecánica drásticamente diferente. Es algo más sencillo, gráficamente precioso, y posiblemente el mejor de los plataformas pre-*Sonic* de la consola. Incluso aunque hayas jugado a la versión Master System hasta la extenuación, necesitas probar la de 16 bits.



World Of Illusion Starring Mickey Mouse & Donald Duck

Plataforma: Mega Drive **Año:** 1992

La secuela de *Illusion* para Mega Drive introdujo a Donald en la serie, que colabora con Mickey en un show de magia y provoca por accidente que ambos caigan en el peligroso mundo que hay dentro de la caja mágica de un hechicero malvado. La gran novedad fue el juego cooperativo para dos, pudiendo controlar cada jugador a uno de los dos personajes.



Land Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plataforma: Master System / Game Gear **Año:** 1993

La secuela de 8 bits de *Castle Of Illusion* retiene muchas de las mecánicas de su predecesor, mientras lleva a la Master System a sus límites gráficos e incluye mecánicas extra. Aparecen más personajes Disney, esta vez con la llegada de Goofy y Donald. La versión Master System de *Land Of Illusion* no llegó a Estados Unidos, pero la de Game Gear tuvo un lanzamiento a escala mundial.



Legend Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plataforma: Master System / Game Gear **Año:** 1995

Legend Of Illusion manda a Mickey a un entorno de cuento de hadas, donde trabaja como lavandero y debe recuperar la legendaria agua de la vida que ha robado el Rey Pete. Desarrollado por un equipo distinto a los otros títulos de 8 bits de la serie, *Legend Of Illusion* se juega distinto y es demasiado fácil. La versión de Master System de *Legend Of Illusion* es exclusiva de Brasil y llegó a finales de 1998, pero la de Game Gear tuvo lanzamiento mundial.



Epic Mickey: Power Of Illusion

Plataforma: 3DS **Año:** 2012

Concebido como secuela espiritual de *Castle Of Illusion*, este plataformas para 3DS no es parte oficial de la saga y no fue desarrollado por Sega. Usa muchos de los mismos elementos de la historia, incluyendo a Mizrabel como antagonista, además de montones de cameos del universo Disney, e introduce aspectos jugables de *Epic Mickey*. El juego no fue muy bien recibido y se le acusó de exceso de 'backtracking'.

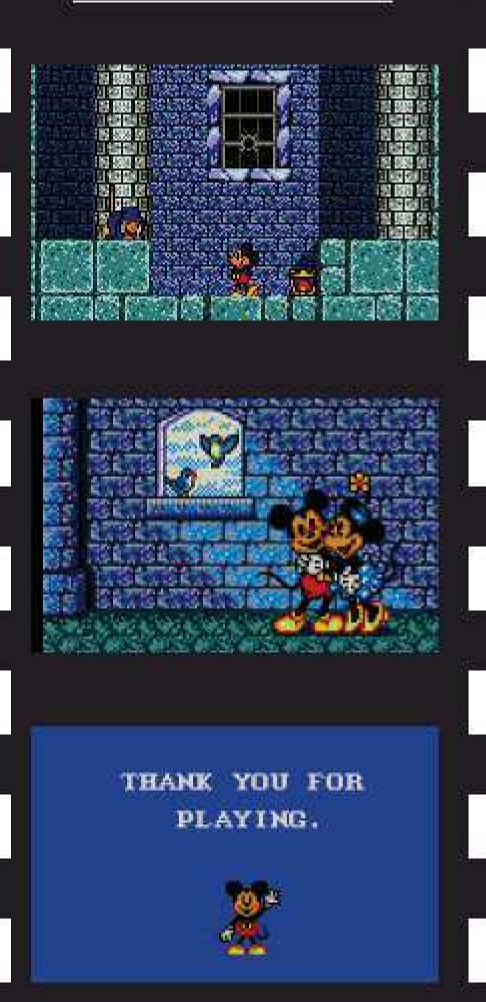


Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plataforma: Varias **Año:** 2013

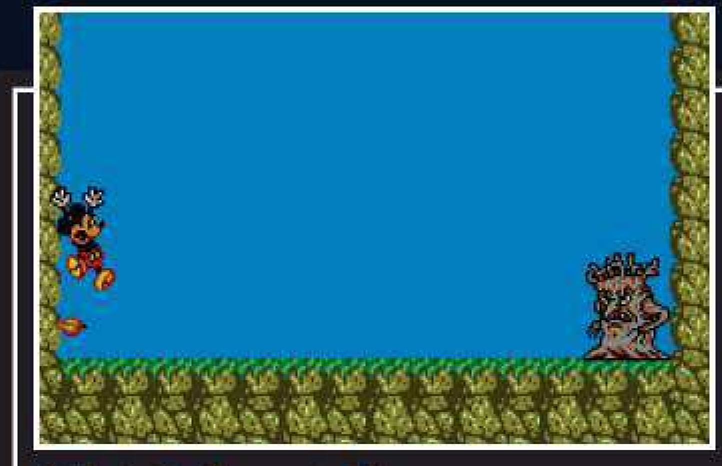
Este juego descargable de Sega Studios Australia hizo un trabajo admirable a la hora de llevar la estética de *Castle Of Illusion* a un estilo HD moderno, bajo la supervisión de la diseñadora original, Emiko Yamamoto. El resultado es un plataformas moderadamente bien recibido, pero criticado en parte por su escasa duración y sus problemas de control, así como por las intros que no se podían saltar. Fue el último juego del estudio.

El final de Castle Of Illusion muestra a Mickey enfrentándose cara a cara finalmente con la malvada Mizrabel. Primero toma la forma de un dragón, pero después se revela como es en realidad. Puede parecer anciana, pero también es dura, y Mickey debe usar todos sus trucos para derrotarla. Cuando lo logre, Mickey se reencontrará con su amada, vivirán felices y comerán perdices.



Corra, jefe, corra

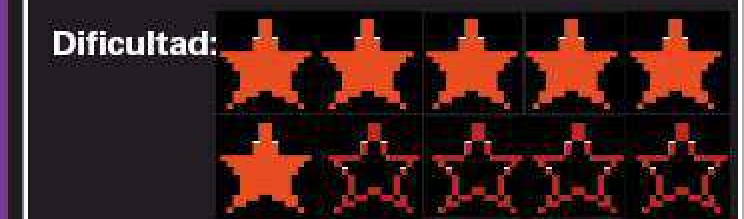
Lo mejor de *Castle Of Illusion* sin duda son sus excelentes jefes. Todos y cada uno de ellos pondrán a prueba las habilidades de Mickey y pueden ser increíblemente duros si no sabes bien lo que haces. Es una suerte que nosotros sí lo sepamos y te lo explicamos en esta útil guía para que no vuelvas a atrancarte en el juego nunca más. Solo recuerda a quién le debes todos estos consejos.



El árbol estéril

¡Este adversario arbóreo tiene auténticas ganas de que abandones la aventura! En realidad es bastante desagradable, teniendo en cuenta que te vas a enfrentar a él antes que a cualquiera de los otros jefes. Se dedica a girar adelante y atrás con rapidez por toda la pantalla, y si consigues encontrar la forma de evitarlo, te lanzará hojas desde los extremos del terreno.

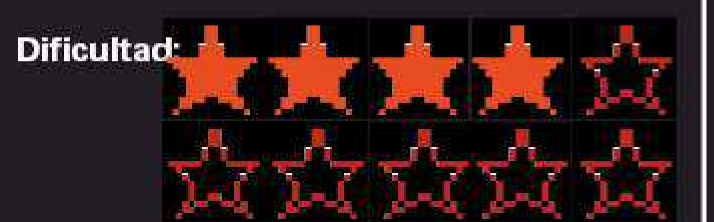
Cómo vencer: Un golpe de culo suele ser seguro casi siempre. Mickey puede rebotar sin problemas y sólo las hojas le harán daño. Para herir al árbol tienes que caer de culo sobre él en los momentos en los que no esté girando.

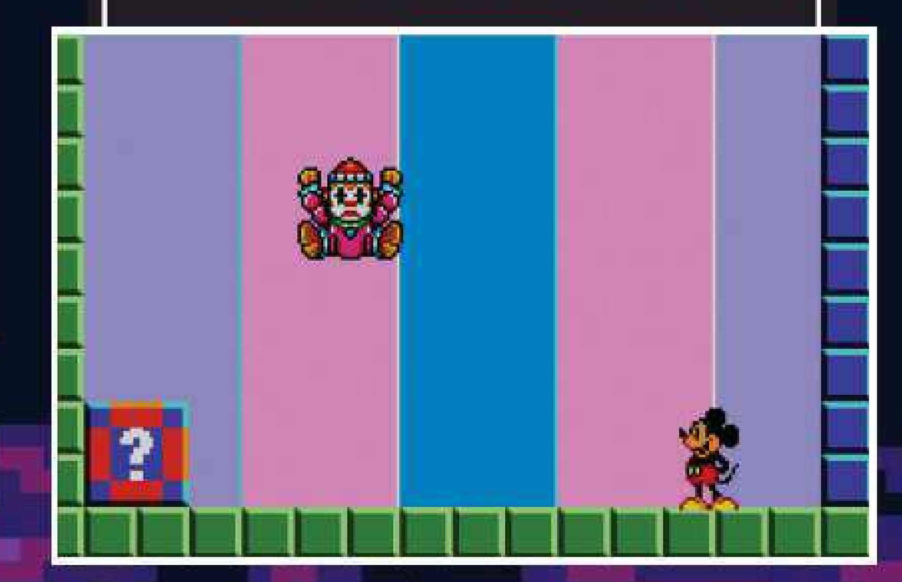
Dificultad: 

Jack In The Box

Ah, la terrorífica combinación de payasos y sustos fáciles nunca pasa de moda. Esta irritante criatura no solo sale repentinamente de su caja, sino que empieza a rebotar por toda la pantalla generando una enloquecedora cascada de pelotas de malabares. No hace falta decirlo: tienes que esquivar todas esas cosas cueste lo que cueste.

Cómo vencer: ¡Salta sobre él antes de que él salte sobre ti! El trasero de Mickey puede salvarte de la peliaguda situación, aunque tienes que llevar cuidado: el rebote te puede lanzar contra alguna pelota perdida. Escoge el momento y salta cuidadosamente para evitarlo.

Dificultad: 

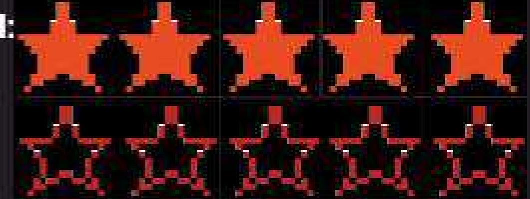




Choco-Guerrero

Este tío es un maestro de la ciencia más dulce y le estás poniendo negro... como el chocolate negro. El Choco-Guerrero no es muy rápido, pero cada una de sus onzas te pueden hacer daño si te alcanzan. Una vez formado por completo le dará un puñetazo al muro, haciendo que caigan más chocolatitos del techo intentando alcanzarte. Uno de ellos te servirá de proyectil.

Cómo vencer: Sus movimientos son muy limitados, así que una vez que veas el bloque que puedes lanzar, cógelo y ve al lado al que se dirija el Choco-Guerrero. Cuando esté completamente formado, ¡tíraselo a la cara!

Dificultad: 

> "Este dragón dará tumbos durante unos instantes, antes de lanzarte unas triadas de bolas de fuego en tu dirección"





El reloj del Juicio Final

No es habitual que el reloj intente hacer rock alrededor de ti en vez de tú alrededor de él, pero este reloj del abuelo tiene carácter. Para empezar, hay engranajes por el suelo, la propia cara del reloj flota y, ocasionalmente, ataca. Si acabas con los engranajes se generarán más, así que no hace falta que te esfuerces.

Cómo vencer: Cuando el reloj se detiene, prepárate para saltar y atacar. No te calientes la cabeza con los patrones de movimiento de la cara, porque ataca de forma imprevisible y cuando menos te lo esperas.

Dificultad:





Campeón del Peso Papel

Recién salido de la imprenta y acechando en la biblioteca, este terrible tomo se teletransporta por la pantalla mientras te arroja letras salidas de sus entrañas. Estas letras, como tantos otros objetos generados por los jefes, son letales. Pero también son sencillas de esquivar, así que éste es uno de los combates más fáciles a los que tendrás que hacer frente.

Cómo vencer: Muy fácil. Simplemente rebota en las letras hasta caer sobre el libro. No todas las letras flotan el tiempo suficiente como para alcanzarlas con facilidad, pero puedes aguantar y escoger.

Dificultad:



Mizrabel

La vieja Mizzy cabalga sobre su escoba en una habitación en penumbra, intentando alcanzarte con un par de pedruscos que rebotan por la sala efectuando patrones en diagonal. Hay una linterna para que la uses y que, como simpático extra, destruirá temporalmente las piedras y hará daño a Mizrabel. Buena suerte. ¡Este es el duelo final!

Cómo vencer: Conserva tanta salud como te sea posible en el enfrentamiento con el dragón, ya que solo vas a recibir una porción de tarta antes de vértelas con Mizrabel. Vigila las piedras en todo momento y recuerda que los muros no las detienen.

Dificultad:





Dragón

Aquí está la parte uno del jefe final, y es un auténtico incordio, la verdad. Se dedicará a deambular durante un rato antes de empezar a tirarte tripletes de bolas de fuego en tu dirección una y otra vez. Aquí no funcionan los rebotes de trasero, pero acabarás encontrando proyectiles.

Cómo vencer: Apunta a la cabeza. Una y otra vez. Lo complicado del tema es recuperar tu proyectil de debajo del dragón tras el ataque. Nuestra opción: cogerlo, dejar que el dragón se oriente a donde estamos y entonces hacer un movimiento de deslizamiento en busca de nuestra arma.

Dificultad:





THE C64

EL MITO HA VUELTO

El legendario ordenador de 8 bits regresa en versión Mini, con 64 juegos instalados en memoria y conexión por HDMI

LANZAMIENTO 13 DE ABRIL **PRECIO** 79,99 €

Reinó en 17 millones de hogares (según las cifras reflejadas en el libro Guinness) y compitió encarnizadamente con el ZX Spectrum y el Amstrad CPC por el corazón de toda una generación de jugadores. Ahora, el mítico Commodore 64, lanzado originalmente en 1982, regresa de la mano de Retro Games Ltd y Koch Media, en versión Mini y con una calidad de imagen con la que jamás llegamos a soñar en los años 80, gracias a su salida HDMI y una resolución de 720p. Podrás reencontrarte, o descubrir (si aún no habías nacido en los 80), 64 clásicos de la edad de oro de la microinformática, rescatados del catálogo de colosos del calibre de Hewson, EPYX, Gremlin Graphics, Mikrogen, Odin, Martech o Thalamus. Sus dos puertos USB te permitirán conectar tanto el joystick incluido de serie (cuyo diseño recuerda al legendario Competition Pro) como cualquier otro mando USB (para jugar a dobles) e incluso podrás enchufarle un teclado externo para revivir los inicios de la informática con el BASIC de C64 (dado el reducido tamaño del ordenador, su teclado no es funcional).

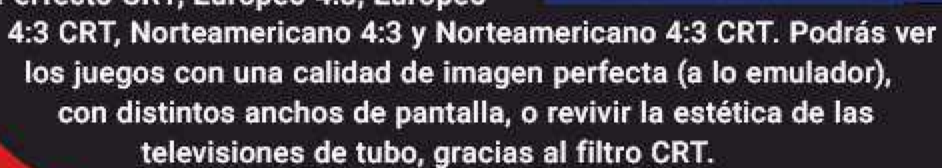
REPLETO DE SORPRESAS

Retro Games Ltd, el fabricante de THEC64 Mini, ha ido más allá del simple concepto "plug and play" para dotar a esta pequeña maravilla de un montón de opciones con las que satisfacer tanto a los mitómanos del ordenador original como aquellos que quieran descubrir cómo eran los albores de los videojuegos domésticos. Para empezar,



MINI

FORMATOS DE PANTALLA





THEC64 Mini ofrece seis modos de visualización: Pixel Perfecto, Pixel Perfecto CRT, Europeo 4:3, Europeo 4:3 CRT, Norteamericano 4:3 y Norteamericano 4:3 CRT. Podrás ver los juegos con una calidad de imagen perfecta (a lo emulador), con distintos anchos de pantalla, o revivir la estética de las televisiones de tubo, gracias al filtro CRT.

MANDOS EXTRA



A través de sus dos puertos USB podrás conectar el joystick incluido de serie (lo más recomendable, ya que permite acceder a todos los menús) pero también podrás enchufar cualquier otro mando USB para jugar a dobles. O un teclado externo.

BASIC



Enchufar un teclado USB externo no sólo te ahorrará tener que activar el teclado virtual a la hora de ejecutar algunas opciones de los juegos. También sirve para exprimir uno de los mejores extras de THEC64 Mini: el BASIC original de C64. Podrás teclear programas... e incluso grabarlos, usando sus cuatro slots de memoria.

GUARDANDO PARTIDA



Al igual que hizo Nintendo con NES y SNES Mini, Retro Games Ltd ha incorporado en THEC64 Mini la posibilidad de grabar partida en todo momento, con cuatro slots distintos para cada juego. Ay, si hubiéramos tenido algo parecido en la década de los ochenta.

COMPARATIVA





THEC64 Mini recrea al milímetro el diseño del ordenador de Commodore. Dado que está reducido a un 50% del tamaño original, su teclado no es funcional (habría que ser David el Gnomo para teclear con él). A la izquierda podéis comparar el tamaño del ordenador de 1982 con el de su descendiente de 2018.

THEC64 Mini permite elegir entre seis formatos de pantalla con los que podrás disfrutar de una nítida imagen "pixel perfect" o revivir el encanto de las televisiones de tubo gracias a un eficiente filtro CRT. Incluso se puede elegir entre la resolución PAL y la NTSC (a 50 o 60 Hz, respectivamente).

Podrás grabar partida en cuatro slots diferentes para cada juego o activar, en todo momento, un teclado virtual en caso de que no tengas uno físico a mano. Todas estas opciones son accesibles a través de los cuatro pequeños botones que hay en la parte inferior del joystick (que incorpora además otros cuatro botones en la parte superior).

THEC64 Mini se alimenta a través de un cable Mini USB que puede conectarse a un adaptador de corriente externo (no incluido), aunque lo más práctico es enchufarlo directamente al puerto USB del televisor, al estilo de la NES/SNES Mini. Tanto el cable HDMI como el USB/Mini USB (ambos incluidos) tienen una longitud de 1,2 metros, por lo que lo más práctico es dejar THEC64 Mini cerca del televisor. Los 1,5 metros de longitud del cable del joystick (cuyos ▶

botones permiten acceder a todos los menús y opciones) te garantizan que podrás jugar a tu antojo desde el sofá sin tener que levantarte para cambiar de juego.

REVIVE LOS CLÁSICOS

Pero sin duda, lo más importante de THEC64 Mini son los 64 títulos incluidos en memoria. En la página de la derecha podéis ver la lista completa. Si por algo destacó el C64, además de por las impresionantes melodías que ejecutaba su chip de sonido SID (prepárate para disfrutar de las músicas creadas por Rob Hubbard y David Whittaker, entre otros), era por desplegar unos planos de scroll maravillosamente suaves, que despertaron no pocas envidias entre los usuarios de otros ordenadores de 8 bits. Ambos aspectos están presentes en una selección que incluye auténticos clasicazos: *Nebulus*, *Ranarama*, *Cybernoid I* y *II*, los *Speedball* de The Bitmap Brothers, las gamberradas de *Skool Daze*, tres joyazas de Odin (*Heartland*, *Nodes of Yesod* y *Arc of Yesod*), *Star Paws* (y sus extraordinarios planos de scroll), el legado de la inolvidable EPYX (*Impossible Mission I* y *II*, *Summer*, *Winter*, *California* y *World Games*), *Everyone's a Wally* (una de las primeras creaciones de David Perry) o la obra del grandísimo Andrew Braybook (*Paradroid*, *Uridium*, *Alleykat*...). Retro Games Ltd ha confirmado que habrá actualizaciones de software que se instalarán a través de una memoria USB, así que crucemos los dedos, porque puede que la selección de juego aumente en un futuro. De momento, tenemos suficiente munición con la que alimentar nuestra nostalgia. Ahora sólo falta comprobar si conservamos los reflejos de antaño y somos capaces de superar el reto del joystick, ese juez implacable ■



TECLADO VIRTUAL

En caso de no disponer de un teclado USB externo, siempre podrás recurrir al teclado virtual que incorpora THE64 Mini. Desde los botones inferiores del joystick podrás activarlo en pantalla. No es muy útil para el BASIC, pero te salvará de un apuro en los menús de más de un juego del catálogo.

AVENTURAS

En este apartado hemos englobado experiencias tan variadas como la acción ninja de *Avenger*, la videoaventura pura y dura de *Everyone's a Wally*, la mezcla de puzles y plataformas de los inolvidables *Impossible Mission*, las gamberradas estudiantiles de *Skool Daze* o el RPG puro y duro de la trilogía *Temple of Apshai*.



DEPORTES

En este apartado reina, por motivos evidentes, la inolvidable EPYX, que nos brindó joyas como *Winter Games*, *Summer Games II*, *California Games*, *World Games* o el menos conocido *Street Sports Baseball*. Pero además, podrás picarte con un amigo con las dos entregas de *Speedball* o el judo de *Uchi Mata*.



PLATAFORMAS

Desde veteranos del calibre de *Jumpman* o *Gibby's Day Out* (una de las primeras obras del gran Andrew Braybrook) hasta iconos del género como *Monty Mole* (presente en dos entregas), pasando por joyazas de Odin (*Heartland*, *The Arc* y *Nodes of Yesod*), el inmortal *Nebulus*, *Star Paws* o *Spindizzy*.



PUZZLES

Es el género que se prodiga menos en el catálogo de THEC64 Mini, pero los cuatro que incorpora en memoria son estupendos. Empezando por *Chip's Challenge* (adaptación del clásico de Atari Lynx), el desafiante *Deflektor*, *Confuzion* (con música de Rob Hubbard) y acabando con el *Snare de Thalamus*.

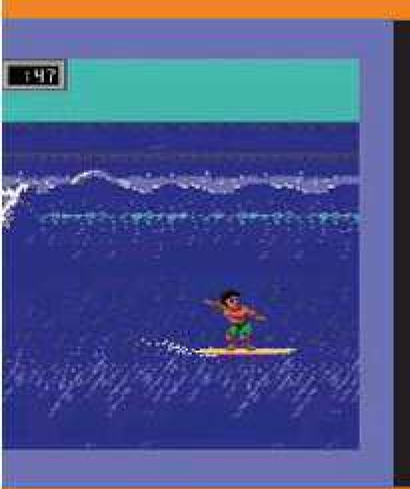


SHOOTERS

Los usuarios de C64 siempre presumieron de tener los mejores matamarcianos, y algunos de los más legendarios están en THEC64 Mini: *Uridium*, las dos entregas de *Cybernoid*, *Zynaps*, *IO*, *Highway Encounter*, *Armalyte* (bendita Thalamus)... Por no hablar del genial *Ranarama* o su majestad *Paradroid*.

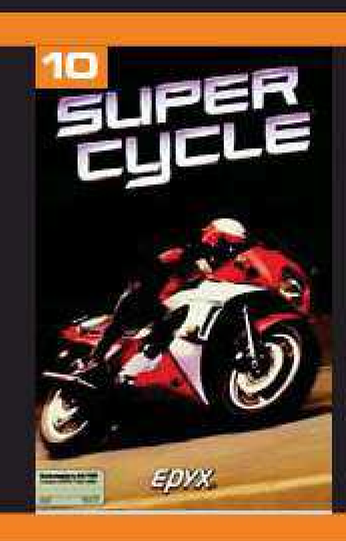








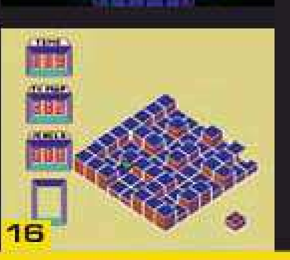




























TODOS LOS JUEGOS

AVENTURAS

- Avenger 1
- Everyone's a Wally 4
- Firelord
- Heartland 2
- Herobotix
- Impossible Mission 3
- Impossible Mission II
- Robin of the Hood
- Skool Daze 5
- Temple of Apshai Trilogy

DEPORTES

- California Games 7
- Pit Stop II
- Skate Crazy
- Speedball 9
- Speedball 2
- Street Sports Baseball
- Summer Games II
- Super Cycle 10
- Uchi Mata 8
- Winter Games
- World Games 6

PLATAFORMAS

- Boulder Dash 11
- Bounder
- Cosmic Causeway
- Creatures 12
- Cyberdyne Warrior
- Glibby's Day Out
- Hawkeye
- Jumpman
- Mission A.D.
- Monty Mole
- Monty on the Run 13
- Nebulus 14
- Nobby The Aardvark
- Nodes of Yesod
- Spindizzy 16
- Star Paws 17
- The Arc of Yesod
- Thing on a Spring 15
- Thing Bounces Back
- Trailblazer

PUZZLES

- Chip's Challenge 18
- Confuzion 21
- Deflektor 19
- Snare 20

SHOOTERS

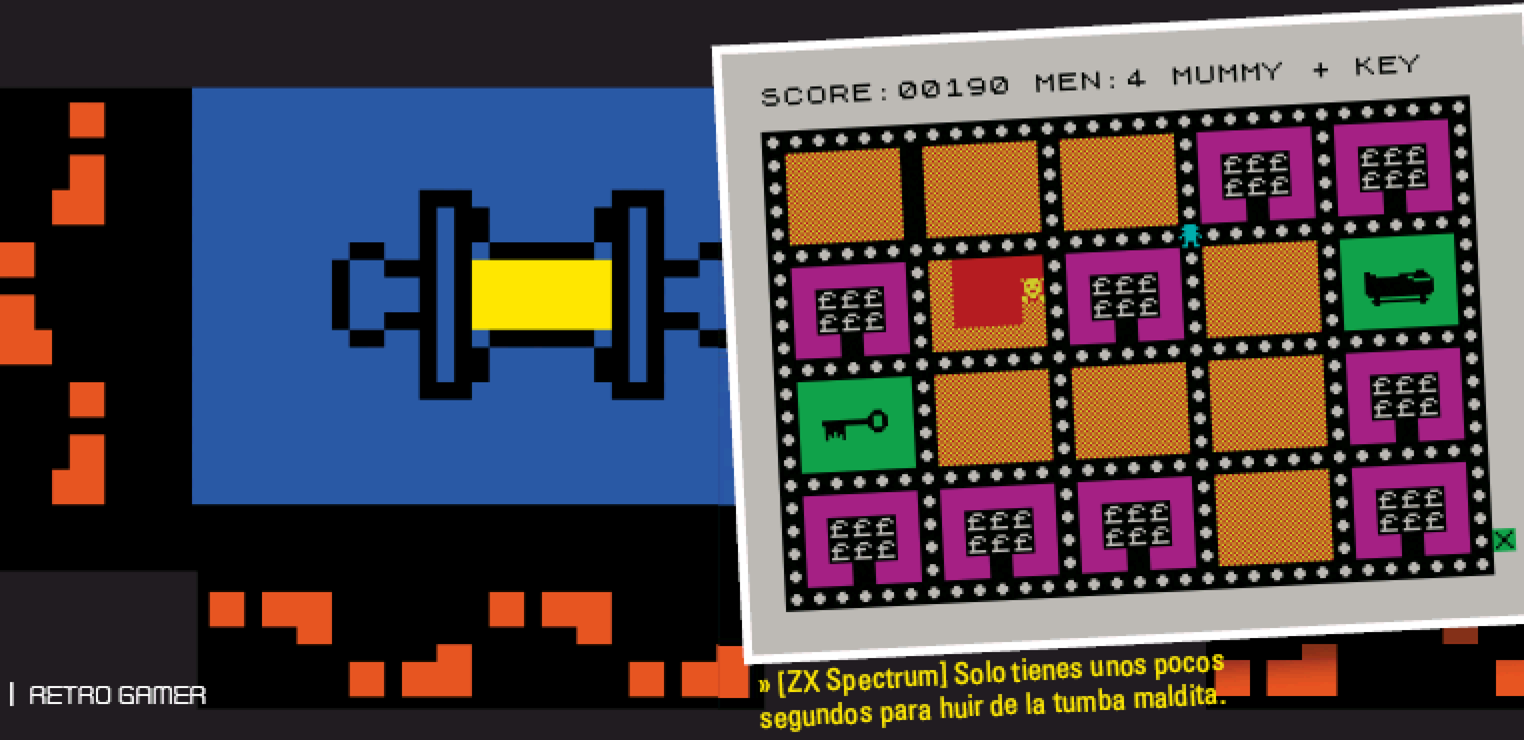
- Alleykat
- Anarchy
- Armalite
- Battle Valley
- Cybernoid 24
- Cybernoid II
- Highway Encounter 25
- Hunter's Moon
- Hysteria 28
- IO
- Mega-Apocalypse
- Netherworld
- Paradroid 26
- Ranarama
- Rubicon
- Steel
- Uridium 22
- Who Dares Wins II 27
- Zynaps 23

OH MUMMY!!

EL PRIMER JUEGO AL QUE JUGASTE EN TU NUEVO ORDENADOR, DE PEQUEÑO, SIEMPRE DEJA UNA IMPRESIÓN DURADERA. POCAS VECES HA SIDO TAN CIERTO COMO CON OH MUMMY!!, ASÍ QUE ENVIAMOS A KIEREN HAWKEN A LAS CATACUMBAS.

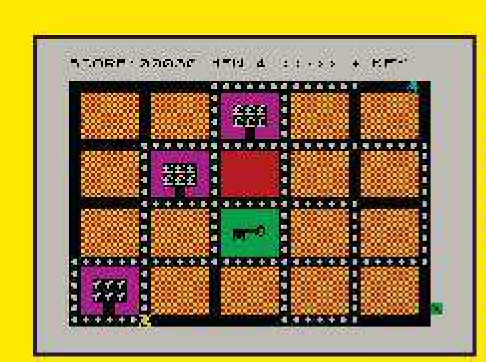
Cuando Amstrad entró en el mercado de los ordenadores domésticos en 1984, Alan Sugar ya sabía que no importaba cómo promocionara su nuevo odenador: los juegos tendrían buena parte de la culpa del éxito o del fracaso. Así que, con esto en mente, rápidamente creó el sello Amsoft, tanto para producir nuevos juegos para CPC como para licenciar otros antiguos. Una de las primeras compañías a las que se dirigió en busca de ayuda fue la desconocida Gem Software, que ya había lanzado unos cuantos juegos para el mayor rival del CPC, el ZX Spectrum. Uno de esos juegos era *Oh Mummy*, una interesante versión de la recreativa de Konami *Amidar* con una peculiar temática egipcia. Fue portado rápidamente a CPC y se convertiría en uno de los juegos incluidos con el Amstrad CPC 464 de cinta. Dos años después Alan Sugar completaba la compra de la marca Sinclair y, más específicamente del ZX Spectrum. Una vez más, sabía de la importancia de los packs de juegos y ordenador, así que para el debut del Sinclair ZX Spectrum +2, con su unidad de cassette incorporada al estilo CPC, volvió a Gem Software para que hicieran los honores. Gracias a ello, el relanzamiento de Amsoft de *Oh Mummy* para ZX Spectrum y la nueva versión de Amstrad CPC fueron los dos primeros juegos que mucha gente probó cuando desempaquetaron sus flamantes ordenadores en Navidad o en sus cumpleaños, y su disfrutable mecánica arcade lo convirtió en un favorito de los jugadores durante años.

Oh Mummy fue una creación de John Line y Daren White, que acabaron comprando Gem Software después de que la compañía pasara por dificultades financieras. La versión inicial del juego fue lanzada para ZX Spectrum en abril de 1984 con versiones para otras máquinas basadas en Z80 más tarde ese mismo año. Aunque se suele decir que el juego es un clon de *Amidar*, White cita una inspiración diferente. "En realidad el juego en el que basamos *Oh Mummy* fue *Painter*," revela. "¡Y también le dimos un toque de *Pac-man*!" Para aquellos que no hayan jugado a *Amidar* o *Painter*, son juegos en los que controlas a un personaje en un laberinto que tienes que ir 'coloreando' rodeando los cuadrados que conforman su plano. Una vez has iluminado o señalado todos los recuadros, vas al siguiente nivel. Puede sonar fácil, pero también hay enemigos correteando por el laberinto intentando detenerte, así que hay que ingeniárselas para evitarlos. Además de la temática egipcia, *Oh Mummy* añade algunos elementos



» [ZX Spectrum] Solo tienes unos pocos segundos para huir de la tumba maldita.

LAS CONVERSIONES

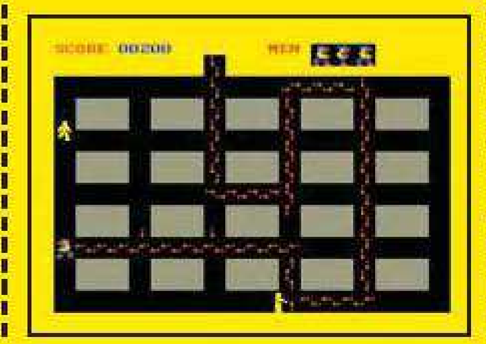


ZX SPECTRUM

■ La versión original del juego es tan simple en términos gráficos y de sonido que quedarías completamente excusado si pensaras que está programado en BASIC. Por suerte, es divertidísimo de jugar.

AMSTRAD CPC

■ Una de las cosas más interesantes de este port mejorado de CPC es que el protagonista parece Roland. Sospechamos que su nombre iba a ser añadido al título de algún modo, pero luego se cambió el plan.

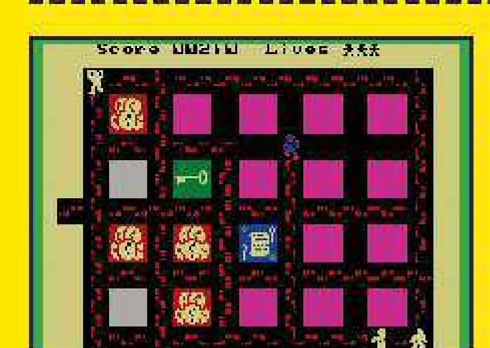


TATUNG EINSTEIN

■ Un ordenador muy querido por los desarrolladores en su día. Es una mejora considerable con respecto a la versión de ZX Spectrum y tiene unos gráficos particularmente bonitos y coloridos. Échale un vistazo.

CAMPUTERS LYNX

■ *Oh Mummy* en el Camputers Lynx es posiblemente la versión más similar al original de Spectrum, aunque con algo más de colorido. No es un ordenador conocido por sus juegos y eso convierte a este título en una rareza.



MSX

■ Dadas las muchas similitudes en el hardware, no es sorprendente que el port de MSX sea virtualmente idéntico al de Einstein. Nos encanta la música durante el juego, incluso aunque acabe poniéndose algo repetitiva.

IOS

■ Esta versión móvil, lanzada en 2009, tiene una buena cantidad de mejoras frente al original, como renovados gráficos y sonido, así como nuevos objetos que recoger. Una pena que no incluya la versión original.



INTELLIVISION

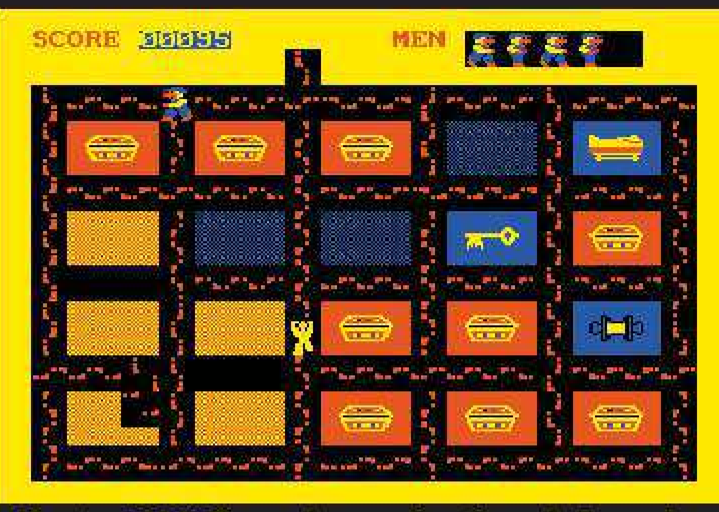
■ Lanzado en 2016, este port es similar a la versión Amstrad, en la que se basó. Funciona sorprendentemente bien con el ortopédico mando de disco de Intellivision y proporciona un desafío muy interesante.

MEGA DRIVE

■ *Oh Mummy Genesis* (2012) se presenta como una secuela del original, incluido como extra. Tiene nuevos modos, como un maravilloso Modo Historia. Además, era Made in Spain (fue obra de 1985 Alternativo).



extra en la mecánica, como tumbas malditas que ocultan monstruos extra, pergaminos mágicos, valiosos sarcófagos y, muy importante, llaves, que deben recogerse en orden para revelar la salida de cada nivel. "Egipto me interesaba mucho, estaba muy metido en el mundo de la magia por entonces, y es difícil no acabar recabando información sobre Egipto cuando te interesa ese tema," dice White. "Además, necesitábamos una excusa argumental para el juego y decidimos que al jugador lo perseguirían momias. Una vez dimos con esa idea, nos dedicamos a pensar elementos extra de la mecánica, y fueron surgiendo fácilmente."



» [Amstrad CPC] Tienes el pergamino, tienes la llave, ahora encamínate hacia la salida antes de que te pille la momia.



» [ZX Spectrum] La intro de la versión Spectrum explica todos los objetos que te puedes ir encontrando en tu aventura.

El trato con Amstrad funcionó bien para Gem Software, y así lo recuerda White. "Cuando me uní a Gem Software era una compañía muy pequeña y solo era un empleado más,. "Un año después empezaron a tener problemas con algunas de las distribuidoras más grandes, que no pagaban. Después de eso, John, Sandy (la mujer de John) y yo formamos una nueva sociedad, conservando el nombre de Gem Software. No nos convertimos en los dueños de la compañía hasta después de *Oh Mummy*, así que el trato con Amsoft vino después de que la Gem Software original se hubiera disuelto. Amstrad habló con algunas compañías de desarrollo para ver si tenían juegos que pudieran ir en pack con sus máquinas. Les ofrecimos *Disco Dan*, *Roland In Time*, *Roland Goes Digging* y, por supuesto, *Oh Mummy*. No sé mucho más del tema porque el trato fue conducido, principalmente, por John y Sandy."

No podemos dejar ir a White sin un par de preguntas sobre el legado de *Oh Mummy*. La popularidad del juego entre fans del retro ha hecho que se produzcan recientemente ports para Intellivision, PC, iOS, el ordenador Vector-06C, así como una versión mejorada para MD. Nos preguntamos si el propio White las ha visto o jugado. "He visto las versiones de Mega Drive e iPhone," dice, "pero fue hace un par de años, cuando pensé en hacer un remake de *Oh Mummy* para máquinas modernas. Ambas versiones eran dmuy buenas, un auténtico placer visual. Siempre es bonito ver homenajes a tu trabajo." Incluso hoy a White le sorprende ver lo cariñosamente que es recordado *Oh Mummy*. "Aún me encuentro con gente que se queda encantada cuando descubre que hice *Oh Mummy*. Uno de los últimos fue cuando trabajaba en Samsung R&D, uno de los programadores de allí me dijo que su madre era una gran fan. Así que le di una copia firmada de una de las cintas de *Oh Mummy* que tenía por casa, y por lo que sé, ¡se quedó encantada!" ✱

Agradecimientos especiales a Daren White.

LA GUÍA DEFINITIVA

MOON CRESTA

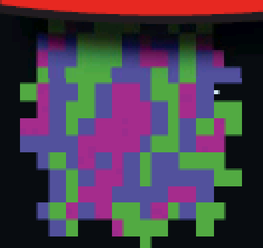
El fabricante de recreativas Nichibutsu mantenía una evidente obsesión por nuestro satélite, pero solo uno de sus juegos lunares alcanzó la gloria absoluta. Graeme Mason nos invita a viajar al Espacio.

Tras la fiebre inicial provocada por *Space Invaders*, empezaron a brotar otras placas recreativas que añadían nuevas capas de diversión al género shoot'em-up. Los matamarcianos siempre han tenido la virtud de hacer llorar, incluso a los jugadores más aguerridos, cuando la última nave explotaba ante el acoso de los alienígenas. Entre los más puñeteros estaba sin duda *Moon Cresta*, creado por Nichibutsu (una división de una compañía de electrónica llamada Nihon Bussan). Esta placa lo tenía todo para poner nuestros reflejos a prueba. ¿Armas de poca potencia? Hecho. ¿Enemigos de trayectoria impredecible y zigzageante? Hecho. ¿Un power-up que mejoraba tu arsenal pero a cambio convertía tu nave en una diana de tamaño considerable? También. Y dolía. Mucho.

Transcurría 1980, el amanecer de una nueva década, y el *Galaxian* de Namco, lanzado un año antes, ya había mostrado al mundo que los parsimoniosos marcianos del clásico de Taito eran cosa del pasado. Los enemigos de *Galaxian* aparecían en formación como en *Space Invaders*, pero no tardaban en arrojarse como kamikazes sobre la nave del jugador. La placa de Namco trajo emoción, y sobre todo colorido, a los salones recreativos, inspirando a Shigeki Fujiwara, el hombre al que siempre se ha acreditado la paternidad de *Moon Cresta*, y cuya trayectoria abarca cerca de 40 títulos, producidos a lo largo de varias décadas. *Moon Cresta* no solo se atrevió recoger el testigo de *Galaxian* sino que además acabó vaticinando cierto elemento del siguiente éxito pelotazo de Namco: *Galaga*.

Como en muchos de aquellos arcades primigenios, el argumento de *Moon Cresta* era flojito (por no decir inexistente). Ante nosotros aparecía una horda de invasores alienígenas, en plena guerra galáctica (o eso rezaba la

METEORO
200 pts



FORTY
60 pts

COLD EYE
50 pts

SUPER FLY
30 pts

PILA ATÓMICA
100 pts

HALF COLD EYE
50 pts

CONSEJOS

Cómo convertirse en el rey del *Moon Cresta*





VISTO Y NO VISTO

■ ¡Malditos cerdos! Por si no hubiera bastante con los enemigos que se mueven en zig-zag y los meteoros, *Moon Cresta* arroja naves invisibles contra el jugador a partir de la segunda ronda. Nuestro único consejo es que te mantengas en el centro de la pantalla y vigiles bien sus patrones de movimiento.



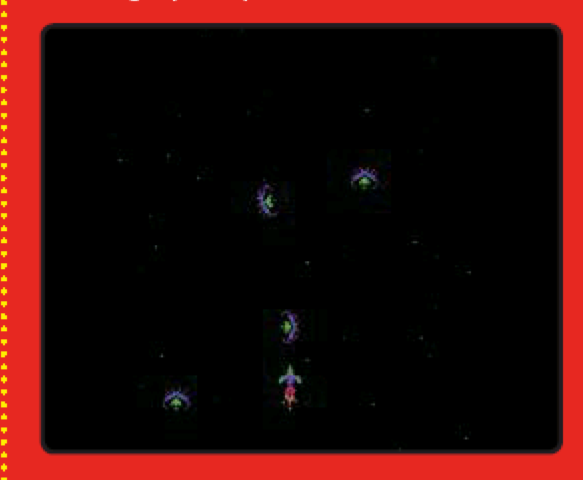
HEMOS CONECTADO

■ En contraste con el resto del juego, las rondas de acoplamiento de *Moon Cresta* son relativamente fáciles, y no exigen ser muy preciso a la hora de conectar las naves. No olvides activar los cohetes para ralentizar el descenso de la nave... y eso que se supone que en mitad del Espacio no hay gravedad.



ES QUE VAN COMO LOCOS

■ Es algo esencial en cualquier matamarcianos, pero estudiar los patrones de los enemigos, especialmente los Cold Eyes, es vital en *Moon Cresta*. Parece que se mueven sin ningún sentido, pero si te fijas bien acabarás adelantándote a su peculiar manera de navegar por la pantalla.



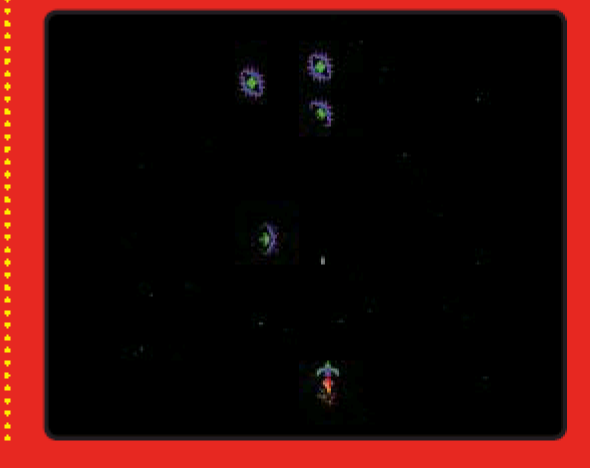
UNA OLEADA METEÓRICA

■ Los meteoros de la octava oleada aparecen sin previo aviso, así que estate preparado. No es el más difícil de los niveles pero, si estás controlando algo de mayor tamaño que el caza, permanecer en mitad de la pantalla equivale al desastre. Muévete de izquierda a derecha y no te detengas ni un momento.



CADA DISPARO CUENTA

■ Con la excepción del combo de las tres naves, la velocidad de los disparos es muy lenta. Por ello es mejor dosificarlos con cabeza que ponerse a disparar a lo loco. Como decía el Barón Rojo: "Dispara a dónde vayan a estar, no dónde estén". Era listo, Manfred.

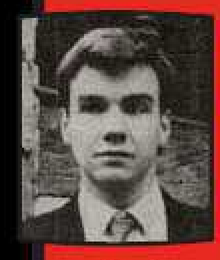


DIVIDEN Y VENCERÁN

■ Los Cold Eyes son posiblemente los enemigos más puñeteros de *Moon Cresta*. No solo se mueven en zig-zag, sino que a menudo cambian por completo de dirección, y la última pareja se divide en dos. Elimina al resto de las naves antes de que eso suceda.

GALAXIA CASERA

Hablamos con Ian Andrew de Incentive Software, editora de muchos ports de *Moon Cresta*.



¿Cuándo y por qué os hicísteis con la licencia de *Moon Cresta*?
Era un shooter muy popular del que no se habían hecho versiones antes y quería obtener la licencia oficial, ya que me parecía muy mal (y me lo sigue pareciendo) plagiar los juegos. Siendo creadores de contenido original, no me habría gustado que hicieran lo mismo con nuestros títulos. No recuerdo cómo me puse en contacto con ellos (no había Google por aquel entonces). Recuerdo que localicé a un tipo que trabajaba en la oficina inglesa que representaba a Nichibutsu en Reino Unido. Compañías como Quicksilva estaban lanzando juegos como *Astro Blaster*, basado en *Galaxian*, así que creo que fuimos los primeros en contactar con una compañía para conseguir los derechos oficiales de una recreativa. Quería hacer algo diferente y amaba los matamarcianos.

¿Cuánto dinero os pidieron?
Los derechos a nivel mundial nos costaron 1.000 £. Lo sorprendente fue que nadie más de la industria de los ordenadores domésticos se había acercado a ellos, por lo que no sospechaban que hubiera posibles ganancias en ello. El representante de Nichibutsu me dijo que el papeleo costaría unas 1.000 £ y fue todo lo que me pidió. El acuerdo estaba redactado en una única hoja de papel.

¿Al tener experiencia como programador barajaste hacerlo tú?
No, no habría podido hacerlo. Contacté con unos freelance, llamados Philip Taglione y Timothy Walter, que me dijeron que podrían programar el juego con tan solo jugar con la recreativa, así que consiguieron el trabajo.

Suponemos que, por ese precio, el acuerdo no incluía además una recreativa con la que jugar...
Correcto, aunque ya teníamos una, y la ofrecimos como premio. Se incluyó un folleto dentro de la versión Spectrum, y tenías que conseguir 30.000 puntos para clasificarte. No recuerdo los detalles del envío del premio así que sospecho que al final acabamos dando el equivalente en dinero.

¿Cuál era tu port favorito?
Jugué al de Spectrum sobre todo. Me gustaba mucho y fue el primer port que hicimos.



» [Arcade] Los patrones de ataque de los enemigos eran bastante erráticos.

» [Arcade] Las dos primeras oleadas de enemigos incluían a los puñetero Cold Eyes. Aquí tenéis uno a punto de darnos un disgusto.

pantalla de presentación de la placa). Nuestro objetivo era destruir a los aliens antes de que impactaran contra nuestra nave, en plan suicida. Inicialmente el jugador pilota una pequeña nave espacial que solo puede disparar un único, y bastante lento, proyectil. Este pequeño, pero audaz, caza espacial (I) se nos presenta al inicio del juego separándose de la nave nodriza, que estaba compuesta por otras dos naves más (II y III). Más adelante volveríamos a unir todo el set.

Las dos primeras oleadas de enemigos se fraccionaban (por decisión propia o a raíz de nuestros disparos), mientras describían una parábola tan chiflada como desconcertante. Luego aparecían en liza otra clase de naves, las Super Flies (aunque en algunas placas aparecían bautizadas como 'Supper Flies,' al más puro estilo 'engrish'), bastante más fáciles de abatir, como dejaba patente el hecho de que solo obtenías 30 miserables puntos cada vez que volabas una en pedazos.

DOCKING TIME
28:3

» [Arcade] El ensamblaje de naves proporcionaba más potencia de fuego pero también te convertía en una diana más grande.

Llegados a este punto, y siempre y cuando el jugador no hubiera dilapidado hasta su última vida con las desconcertantes oleadas iniciales de enemigos, *Moon Cresta* nos recordaba a otro clásico recreativo, el *Lunar Lander* de Atari. La diferencia es que aquí, en lugar intentar controlar una nave durante su descenso sobre la accidentada superficie lunar, nuestro objetivo consistía en maniobrar para acoplar nuestro caza sobre la nave II, que surgía de la parte inferior de la pantalla. Al lograrlo no solo multiplicábamos nuestra potencia de disparo, sino también el tamaño de nuestro vehículo, lo que nos convertía en una diana mucho más grande (e incluso un poco más lenta) para deleite de nuestros enemigos. Durante esta crucial maniobra el botón de disparo cambiaba su función para permitirnos controlar los motores de nuestro caza, y así facilitar el acoplamiento. Además del doble disparo, otra ventaja añadida de esto es que al recibir un impacto enemigo solo una de las partes de la nave estallaba (vamos, que era casi como una vida extra). Las oleadas seis y siete eran unos enemigos semi-invisibles llamados 'Four-d' o 'Forty' en algunas placas (cuya destrucción equivalía a 60 puntos), mientras que las

> "Jugué a la versión Spectrum sobre todo. Me gustaba mucho."
>
> Ian Andrew





LAS CONVERSIONES

¿Qué versión era tu favorita?



AMSTRAD CPC

■ Con su pantalla comprimida y sus sprites con hechuras de bloque, el port CPC del equipo Taglione-Walter no era el más vistoso, pero se jugaba muy bien. Además era un poquito más fácil que la exigente recreativa.



ZX SPECTRUM

■ No tenía mucho colorido y el sonido era más que mejorable, pero se jugaba estupendamente. A pesar de su vetusta mecánica recibió nada menos que un 90, de nota, en la célebre revista británica *Crash*. Además es bastante más fácil, con muchas fases de ensamblaje.



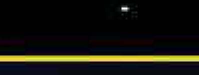
C64

■ Posiblemente fuera por la enorme competencia que había en C64, dentro del género matamarcianos, pero esta versión de *Moon Cresta* fue recibida con tibieza por los medios. Era un port muy competente, aunque variaba en la formación de enemigos y nos atormentó con unos meteoros demasiado veloces.



BBC MICRO

■ Una conversión menor, aunque eso no significa que fuera un mal juego; de hecho, su lentitud lo hacía mucho más divertido que otros ports domésticos. Desplegaba algunas explosiones hermosas, pero también una cadencia de disparo irritablemente lenta.



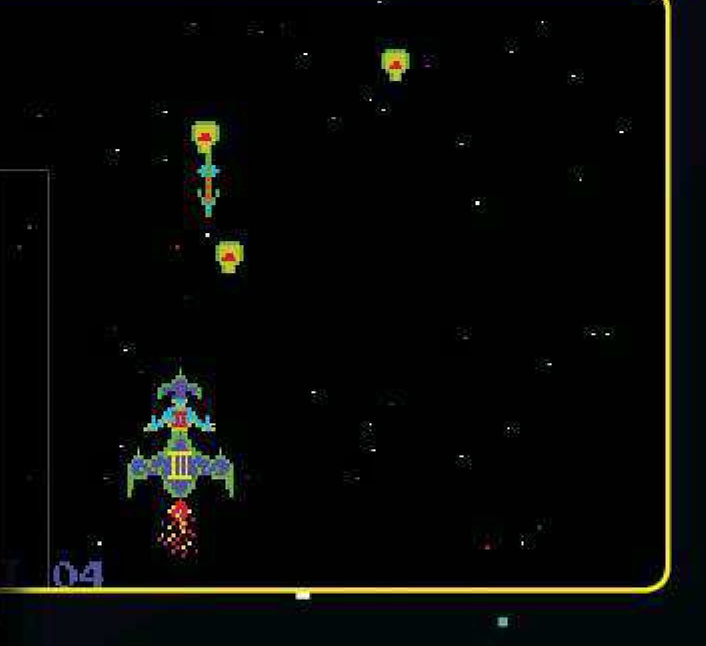
DRAGON 32/64

■ Su mecánica furiosamente arcade lo hizo muy popular dentro de un catálogo en el que no destacaban precisamente los matamarcianos, pero es probablemente la peor versión que firmó Incentive, y la menos fiel al original gracias a sus gráficos en blanco y negro.



PS2/PS4

■ Entre 2005 y 2007, Hamster Corporation rescató diversos clásicos recreativos, cada uno impecablemente emulado junto a un puñado de extras. Por desgracia, *Moon Cresta* solo llegó a las PS2 japonesas. La misma compañía relanzó el juego dentro de su línea *Arcade Archives* para Playstation 4 en 2015.



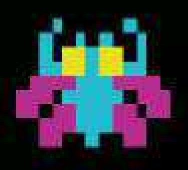
WII

■ Hamster Corporation lanzó *Moon Cresta* a través de la Consola Virtual de Wii en 2010, en otra impecable conversión de la recreativa original. Unos años más tarde apareció un excelente port para Atari 7800 realizado por Robert DeCrescenzo.



SHARP X68000

■ Comercializado 12 años después de la aparición de la recreativa, *Moon Cresta* formó equipo con su secuela *Terra Cresta* para dar forma a la primera antología de Dempa. Una conversión seria y fiel, para lo bueno... y también para lo malo.





» El ensamblaje de naves se destacó a conciencia en los anuncios.



▶ oleadas 10 y 11 nos presentaban a unos extraños seres conocidos como 'atomic piles' (pilas atómicas). En realidad se parecían más a la setas del *Centipede*, y su patrón de ataque era tan letal como autodestructivo: se lanzaban a por nosotros de cabeza. Antes de tan feliz encuentro, el jugado debía enfrentarse a una lluvia de meteoritos, que se complicaba aún más si para entonces ya habíamos logrado acoplar la última parte de la nave (III). Mover semejante mastodonte entre los meteoritos requería unos nervios de acero. Llegado a un punto, *Moon Cresta* nos comunicaba que ya ha habíamos ido muy lejos (con un mensaje en pantalla que rezaba, literalmente, 'Far Out'), tras lo cual nos devolvía a nuestra minúscula nave inicial y de vuelta a la primera oleada. Solo que con una dificultad mayor y unos enemigos más ágiles.

Moon Cresta aterrizó en los recreativos con diferentes versiones. Una versión revisada, y bautizada como *Super Moon Cresta* fue comercializada por Sega y Gremin. En ella los enemigos podían dispararnos (por si la versión original ya no era lo suficientemente puñetera). Centuri, un fabricante ubicado en Florida, famoso por "versionar" placas japonesas, también le hincaría el diente, alterando la estética del juego y su título (*Moon Cresta* pasó a llamarse *Eagle*). Los gráficos cambiaron pero la mecánica era básicamente la misma. La placa original disfrutó de una longeva popularidad entre el público, alimentada además por el icónico mueble

MÁS MOON CRESTA

¿Quieres más ensamblaje de naves? No busques más, cadete espacial



SUPER MOON CRESTA

■ Distribuido en los salones por Gremlin Industries, *Super Moon Cresta* aceleró el disparo de nuestra nave, pero también dio a los enemigos – incluyendo a los meteoros – la posibilidad de disparar. Una actualización simple, pero decente. Ah, y en lugar del mensaje de 'Far Out', nos deleitaba con un simple 'OK Fantastic'. Tampoco era cosa de emocionarse.



TERRA CRESTA

■ La secuela oficial de *Moon Cresta* aterrizó en los recreativos cinco años después del original, modernizando el concepto del ensamblaje de naves. También incorporó algunos elementos "inspirados" en otros clásicos del género (imposible no acordarse de *Xevious*), e incluso dinosaurios que escupían bolas de fuego, lo que siempre ha sido, y será, buena cosa.



MOON QUASAR

■ Nos gusta *Moon Quasar*, a pesar de que Nichibutsu lo lanzara como un juego aparte (era muy similar a *Moon Cresta*). Sin embargo, incorporó características adicionales: por ejemplo, dos disparos para el caza y una extraña sección de reabastecimiento de combustible, a cargo de una nave nodriza con la que no estábamos muy seguros qué hacer.

> "Quería hacer algo diferente y me encantaban los shoot'em-ups"
> Ian Andrew

'cocktail' que en algunos territorios llegó a ser más común que el mueble original.

Cinco años después del lanzamiento de *Moon Cresta* en los recreativos, Incentive Software adquirió la licencia para producir versiones para ordenadores domésticos, un movimiento sin precedentes en un mercado atestado de clones no oficiales de las recreativas más populares. La mayoría de los ports fueron bien recibidos, a pesar de la veteranía del original, lo que dejó patente el indudable gancho que seguía teniendo el clásico de Nichibutsu, a pesar de la enorme competencia dentro del género.

Adelantándose al "truco" de acoplar una segunda nave de *Galaga* e introduciendo un variado catálogo de naves enemigas, *Moon Cresta* está considerado como uno de los grandes hitos de la historia de los matamarcianos. Su 'attract mode' nos animaba a probar el juego. "Podrás divertirte y emocionarte mucho", rezaba. No mentían. ✱



» [Arcade] El aspecto de estas pilas atómicas nos resulta extrañamente familiar.



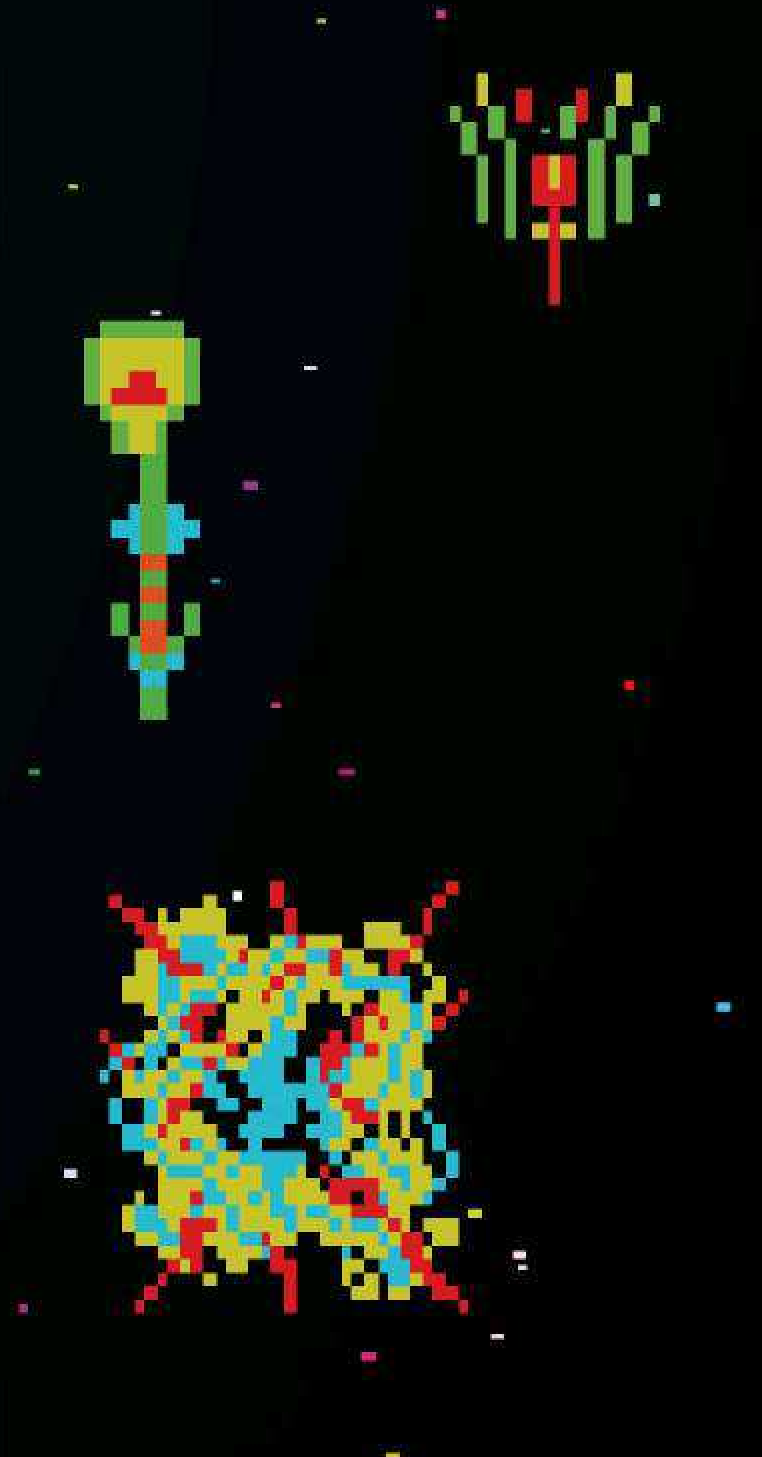
EAGLE

■ La norteamericana Centuri rediseñó los gráficos de *Moon Cresta* dando como un resultado una placa que, aunque se jugaba igual que la recreativa original, desplegaba unos gráficos mucho más toscos, por no decir horrendos. La única excepción era el enemigo con forma de águila. Mejor empezar con la versión original antes de hincarle el diente a esta.



UFO ROBO DANGAR

■ Podría catalogarse más como un spin-off que una secuela directa, aunque rescataba muchos elementos de *Moon Cresta* (como la nave formada por varias partes) y su secuela *Terra Cresta* (especialmente los enemigos). Es una placa muy divertida y poco conocida por el gran público. Si eres uno de los que no la ha probado jamás, ya estás tardando.



AMIGA



» Commodore usó un marketing muy valiente para vender la CD32. Por desgracia, no funcionó.

AMIGA CD32

Desde su aparición en julio de 1993, a su muerte oficial en abril de 1994 cuando Commodore quebró, el Amiga CD32 tuvo una existencia muy breve. David Crookes analiza estos diez meses de altos y bajos.

Los planes para la CD32 empezaron a desarrollarse en el verano de 1992, cuando finalizó el diseño del circuito integrado AGA y Commodore empezó a planear un sistema más exitoso que el CDTV. Los rumores de este Amiga con unidad de CD comenzaron el año siguiente, pero sólo los trabajadores de la compañía sabían de qué se trataba en realidad. El resto del mundo se enteró el 16 de julio de 1993, cuando el Amiga CD32 fue presentado en Londres por David Pleasance, codirector general de Commodore, que lo recuerda como la primera vez que la compañía planificó un lanzamiento como tal. Arrancó con una cita de Tom Kalinske, presidente de Sega América, que Pleasance había leído en una revista de PC. "Tom había dicho que una consola de 32 bits y basada en CD no se podía fabricar a un precio asequible, y que si alguien lo conseguía sería Sega", nos dice. "Cuando lo leí, supe que teníamos que usarlo".

Sin embargo, y pese al éxito de la producción, las frustraciones empezaron desde el primer momento. "Me dijeron que la CD32 estaría en las tiendas en agosto porque Commodore quería estar en el mercado en Navidad", dice Pleasance. "Luché y luché contra esa idea, pero no me escucharon". El lanzamiento se fijó provisionalmente para el 20 de agosto, pero no llegó. Además, el plan era tener 30.000 CD32 a 399 dólares (que fue el mismo precio al que salió la CDTV). Ese precio incluía un Amiga 1200 camuflado: una consola de 32 bits con un procesador 68020 a 14 MHz, paleta de 16'8 millones de colores y unidad de CD de doble velocidad con soporte de audio.

» [CD32] Lanzado un par de años después de *Mario Kart*, el port para Amiga *Bump 'N' Burn* recibió nuevos temas en la BSO y segmentos de comentarios para CD32.



» [CD32] *Super Stardust* fue un gran éxito en el sistema y ha sido revisitado otras veces por su propio desarrollador.

La gran preocupación de Pleasance, sin embargo, era que no hubiera ningún juego preparado para el lanzamiento. "Tenía relaciones muy estrechas con casi todos los publishers de software y habíamos enviado kits de desarrollo a una buena cantidad de ellos", dice de lo que era, básicamente, una placa de circuito abierto clavada a un trozo de madera. "Todos firmaron compromisos que aceptaron, lo que era un poco sorprendente, pero estaba claro que no íbamos a tener demasiados juegos tan pronto".

Para Pleasance, la máquina tenía que haber llegado la siguiente primavera. "Tenía en mi cabeza el lanzamiento de un producto fabuloso y un fuerte catálogo de juegos de salida, aniquilando a toda la competencia desde el principio", dice. Pero Commodore necesitaba el dinero. La compañía

AMIGA CD32



» Commodore contrató a Chris Evans para dar algo de vidilla al evento de presentación de la CD32.





"No puedes cancelar un producto por falta de software, así que tuvimos que seguir"

David Pleasance



» [CD32] *The Chaos Engine* fue una de esas raras conversiones de CD32 que empleaban los botones de fuego.

▶ mostró la máquina en el World Of Commodore de Pasadena, California, entre el 10 y el 13 de septiembre. Días después, entre el 16 y el 20, la CD32 se mostró al público en el Live '93, un nuevo evento de electrónica en el Olympia de Londres.

Commodore vio cómo su stand era invadido por el público expectante, lo que dio cierta confianza al inminente lanzamiento del 17 de septiembre. Promocionó la CD32 como la primera consola con CD de 32 bits y la primera con CD en Europa. Fue bien recibida por la prensa, aunque Pleasance reconoce que ésta, en general, tenía una actitud "muy anti-Commodore".

A los desarrolladores también parecía gustarles. Aunque la consola usaba gráficos en plano de bits, lo que era un dolor para los estudios que creaban sus juegos en PC, la adición del chip Akiko era una solución suficiente. Permitía conversiones de byte-por-pixel a plano de bits desde el hardware y Peter Molyneux, de Bullfrog, era fan. "Convierte la pantalla de PC en el modo plano de un Amiga: tienes lo mejor de ambos mundos", dijo en su día.

El problema es que a los jugadores les costó ver los beneficios por la escasez de juegos disponibles para la CD32 en las semanas posteriores al lanzamiento. "El no tenerlos preparados afectó a las ventas", se lamenta Pleasance. "Pero no puedes renunciar a un producto por la falta de software y no tuvimos más remedio que seguir". Commodore quería centrar su atención fuera de sus ordenadores compatibles con PC. Puso todo el peso en la familia Amiga en su lugar.

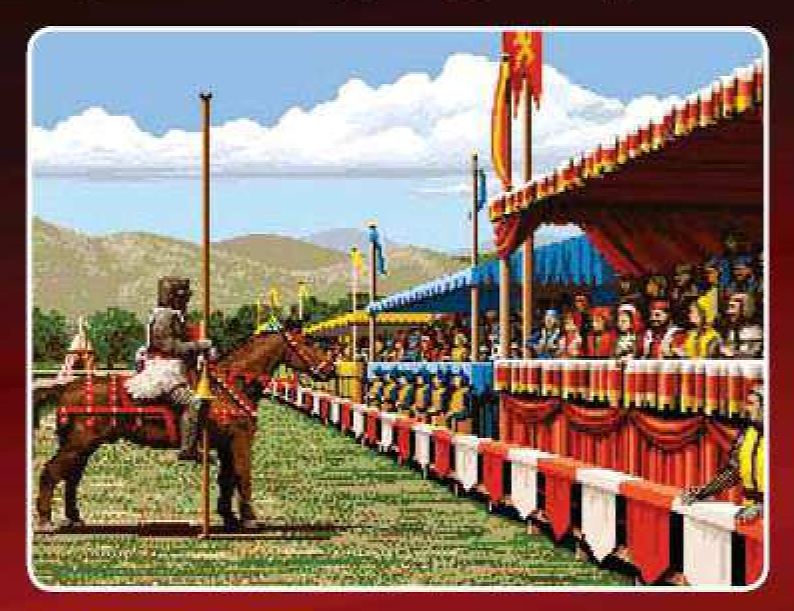
Ese enfoque era importante porque Commodore tenía serios problemas financieros. En 1993 perdió nada menos que 357 millones de dólares, así que necesitaba que la CD32 fuera un éxito. A los jugadores, de todos modos, le agradaba ver que los desarrolladores apoyaban el sistema. Millennium lanzó *Diggers* y anunció que *James Pond 2: Robocod* tendría animaciones presupuestadas en 10.000 libras y una nueva banda sonora. Thalion afirmó que lanzaría *Ambermoon* en la consola (y no lo hizo), y 21st Century declaró *Pinball Fantasies* tendría mejoras gráficos. En poco tiempo Team17 había hecho ports directos de Amiga de *Project X, Alien Breed, F17 Challenge* y *Qwak* a precios muy reducidos, y Gremlin lanzó una versión mejorada de

EXCLUSIVAS BÁSICAS



LIBERATION: CAPTIVE II

■ Con tan pocos juegos lanzados antes de las Navidades de 1993, el RPG *Liberation: Captive II* era muy atractivo. Publicado el 15 de diciembre, originariamente como una exclusiva de CD32, cargaba con 50 MB de gráficos, seis horas de voces digitalizadas y más de 4.000 niveles. Podía jugarse con un ratón conectado al puerto del mando de la CD32.



DEFENDER OF THE CROWN II

■ Aunque este juego de estrategia medieval por turnos fue promocionado como una secuela, seguía gran parte de la historia del título original, pero con nuevas mecánicas, mejores gráficos y un nuevo sistema de combate. No tenía forma de salvar partidas, un problema de buena parte del catálogo.



THE MISADVENTURES OF FLINK

■ Desarrollado por Psygnosis (que debutó en la CD32 con *Microcosm*), *Flink* salió también en Mega Drive y Mega-CD pero no en ordenadores Amiga. No es un gran juego de plataformas, pero su mezcla de puzles, combate, aventura y disparos iba bien con los simpáticos personajes animados.

Zool. Commodore aseguró que tendría 40 juegos para Navidad y quedó lejos de esa cifra, pero al menos la consola estaba recibiendo el apoyo de tiendas y estudios. Para potenciar las ventas, Commodore también se anunció en la tele, con científicos de película poniendo énfasis en "gráficos increíbles" y "colores, muchísimos colores".

Sin prisa pero sin pausa, más juegos llegaron, haciendo buen uso de los 600 MB de espacio disponible en los CD. El precio de la mayoría de los juegos acabó fijándose en torno a los 30 euros, algo más económicos que los de Mega-CD.

Commodore intentó bajar aún más los precios, entendiendo que juegos más baratos darían pie a ventas mayores. Le dijo a los publishers que los royalties por cada juego se verían reducidos a la mitad si sus juegos bajaban de unos 15 euros. Pero aunque pocos juegos bajaron de ahí, las compañías empezaron a sacar recopilatorios.

Gremlin mejoró levemente los gráficos de sus tres juegos de Lotus y los puso todos en un solo CD por unos 30 euros, y Team17 acabaría haciéndose famosa por sus packs dobles. Commodore también lanzó bundles con consola: a los *Oscar* y *Digger* originales sumó *Wing Commander* y el no muy brillante beat'em-up *Dangerous Streets*, que dio nombre a un pack. Ahora el foco estaba puesto en la campaña de Navidad. Commodore confiaba en vender entre 70 y 75.000 máquinas para finales de año. Y consiguió colocar más que Mega-CD, pero siguió siendo insuficiente. Ese mes, Pleasance recibió una llamada de una compañía de carteles publicitarios. "Me dijeron que había tres espacios publicitarios en el centro de Londres por los que alguien había pagado un depósito del 50 por ciento, pero que ahora no quería", nos cuenta Pleasance. "Me dijo que me los podía quedar por la mitad de precio". Uno de ellos estaba justo frente a la sede de Sega en Londres, un espacio muy vistoso. "Pusimos el poster que decía 'Algo tan bueno le costaría años a Sega'", ríe. "Nos podíamos permitir decirlo, porque era verdad".

Liberados de la Navidad, enero empezó bien. Circulaban rumores de que Commodore estaba teniendo conversaciones con LucasArts acerca de un potencial trato para llevar *Rebel Assault* y *Day Of The Tentacle* a la CD32. Aunque no acabó pasando, al menos enero vio el lanzamiento del promocionadísimo cartucho con el add-on del FMV aunque, eso sí, en cantidades limitadas.

Su precio de unos 200 euros, no era barato, pero se basaba en el estándar MPEG-1 y permitía a los usuarios reproducir Video CD a 25/30 frames por segundo. Se conectaba al puerto de expansión, en la trasera de la consola y aspiraba a ser una alternativa al VHS. Pleasance ayudó a promocionarlo en su día, pero hoy ni siquiera recuerda haber recibido órdenes del dispositivo. "No puedo recordar nada del cartucho FMV", admite. Sobra decirlo, fue un fracaso.

Aún así, fue un mes frenético para la CD32, ya que Commodore decidió que era el momento de desvelar la consola en Estados Unidos al fin. Originariamente iba a hacerse en noviembre, pero



» [CD32] Team17 apoyó el CD32 con ports de sus juegos, como *Worms*, pero estaba lejos de ser un título que vendiera solo la consola.

SIMON THE SORCERER

■ Muchos juegos de CD32 eran ports mejorados del A500, pero algunos funcionaban muy bien. La aventura *Simon The Sorcerer* añadió voces digitalizadas, con Chris Barrie de *Enano Rojo* dando voz a Simon y multiplicando el humor. Además, *Beneath A Steel Sky* también tenía diálogos, y conseguía embutir los 15 floppies originales de A500 en un solo CD.

DIGGERS

■ Esta especie de *Lemmings* de estrategia no sólo fue exclusivo de CD32 por una temporada, sino que también fue uno de los primeros juegos en aparecer en el sistema. En él había que desenterrar la mayor cantidad posible de gemas, pero su empleo de apenas 256 colores no exprimía a fondo la consola.

AMIGA CD32



» [CD32] *Ultimate Body Blows* fue la versión definitiva del juego de lucha de Team17, con carretadas de contenido.

Lew Eggebrecht, vicepresidente de ingeniería, la mostró en el Consumer Electronics Show de Las Vegas a principios del 94 y desafió a la competencia a "mostrarnos una mejor máquina de juegos". La CD32 saldría a la venta a 399 dólares, y vendría acompañada de *Sleepwalker* y *Pinball Fantasies*. El cartucho FMV costaría 250 dólares.

Commodore necesitaba que el lanzamiento estadounidense funcionara, y por eso lo programó para finales de febrero o principios de marzo. Aunque la consola se estaba vendiendo en cantidades limitadas en Canadá, Commodore creía que si triunfaba en el país vecino, su suerte cambiaría. Al mismo tiempo, en Europa, las cosas parecían estar yendo bien: por ejemplo, a mediados de febrero se supo que los juegos de CD32 sumaban el 38'6 por ciento de todas las ventas de software en CD de Reino Unido.

Eso lo ponía por delante del CD-ROM (31'3 por ciento) y el Mega-CD (27'6 por ciento) y arrasaba con el Philips CD-i, que sólo podía sumar un parco 1'8 por ciento. Es cierto que escaseaban de forma alarmante los cartuchos de FMV (sólo un par de cientos fueron distribuidos ese mes) pero las cifras dieron ciertas esperanzas a Commodore, incluso aunque para empezar el mercado del CD no fuera excesivamente grande.

"Llegados a este punto, los publishers habían logrado que salieran unos cuantos juegos y las ventas crecieron," confirma Pleasance. "Veíamos que cada vez se estaban programando más títulos que sabían sacar provecho de las posibilidades que ofrecía la plataforma, e iban más allá de simplemente portar juegos de Amiga. Siempre supe, desde el mismo momento en que lanzamos la CD32, que muchos de los juegos tardarían tres o cuatro meses en llegar", añade Pleasance. "Fue bueno ver que finalmente lo iban consiguiendo".

HARDWARE WARS

AMIGA CD32



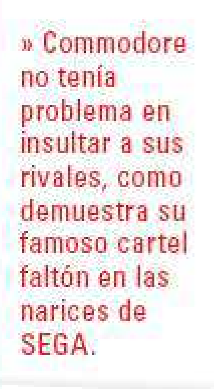
CPU: 32-bit 68EC020, 14Mhz
MEMORIA: 2MB RAM
COLORES: 16.7 millones
RESOLUCIÓN: 320x256 / 1,280x512
VELOCIDAD DEL CD: Doble
SONIDO: Cuatro canales 8-bit
FMV: Opcional, cartucho MPEG-1
PRECIO EN LIBRAS: £299

CD-I



CPU: 16-bit 68010, 16Mhz
MEMORIA: 1MB RAM
COLORES: 16.7 millones
RESOLUCIÓN: 384x280 / 768x560
VELOCIDAD DEL CD: Sencilla
SONIDO: Ocho canales16-bit
FMV: Opcional, cartucho MPEG-1
PRECIO EN LIBRAS: £499

3DO



CPU: 32-bit RISC ARM60, 12.5Mhz
MEMORIA: 2MB RAM, 1MB VRAM
COLORES: 16.7 millones
RESOLUCIÓN: 384x288 / 768x576 (PAL)
VELOCIDAD DEL CD: Doble
SONIDO: 16-bit estéreo
FMV: Opcional, MPEG-1
PRECIO EN LIBRAS: £399

MEGA-CD



CPU: 16-bit 68000, 12.5Mhz
MEMORIA: 768K RAM, 128K RAM dedicadas para el CD-ROM
COLORES: 512
RESOLUCIÓN: 256x224 / 320x224
VELOCIDAD DEL CD: Sencilla
SONIDO: Ocho canales 16-bit
FMV: Por hardware
PRECIO EN LIBRAS: £270



» Commodore no tenía problema en insultar a sus rivales, como demuestra su famoso cartel faltón en las narices de SEGA.



» [CD32] *Banshee* es uno de los mejores shooters de la CD32, pero también es un port perezoso que no aporta nada nuevo.

» [CD32] *Sleepwalker* de Ocean se hizo para la asociación caritativa Comic Relief.

A mediados de marzo, CD32 cubría un 44% del mercado del CD. *Microcosm* de Psygnosis agotó su tirada, con 16.000 ejemplares vendidos en sus primeras semanas en las tiendas. Para aprovechar el interés, Paragon Publishing lanzó la revista *Amiga CD32 Gamer*. "Hablamos con Commodore y obtuvimos permiso para hacer la revista con un disco de regalo", dice el editor Stuart Wynne. "Las demos resultaron muy útiles a los lectores".

Fue una gran apuesta para Paragon dada la gran cantidad de máquinas de siguiente generación que estaban en la parrilla de salida, pero no eran los únicos: *Amiga CD!* y *Amiga CD32* también empezaron a publicarse en 1994. "El Amiga tenía una librería de juegos fabulosa, y pensamos que habría suficientes desarrolladores fieles como para que alguno acabara dando con un juego que vendiera por sí solo las consolas", recuerda Wynne. Trabajó codo con codo con Commodore, buscando demos sin descanso. "El primer número depositaba grandes esperanzas en el producto, pero pocas de ellas acabaron por materializarse, nada que distinguiera a la consola de la competencia", se lamenta.

El primer gran golpe contra el proyecto llegó cuando Commodore International anunció que había perdido 8'2 millones de dólares y dejó de cotizar en la Bolsa de Nueva York. Peor aún: Commodore tenía la orden de pagar 10 millones de dólares en royalties a Cad Track por la patente de XOR. Hasta que no se llevara a cabo el pago, un juez federal prohibió la entrada de la máquina en EE.UU., lo que supuso un problema porque las CD32 destinadas a ese mercado se estaban haciendo en Filipinas. "Siempre dije que era una locura: un trayecto de cinco semanas por mar, no tenía ningún sentido desde el punto de vista empresarial," dice Pleasance en el libro *Commodore: The Inside Story*. Las consolas empezaron a amontonarse, lo que era un tremendo problema.

Aún así, la CD32 llegó a competir para ganar el premio al Mejor Hardware en el European Computer Trade Show, frente a Atari Jaguar, 3DO, Mega-CD y una tarjeta para PC llamada Reelmagic. Por desgracia, el 12 de abril la Jaguar se llevó el premio, y para redondear el fracaso, *Rebel Assault* (que nunca llegó a CD32) ganó el premio al mejor juego en CD del evento.

Para entonces, las finanzas de Commodore International hacían aguas. Entre controversias entre accionistas y una deuda enorme que no había forma de afrontar, la empresa no había sido capaz de renegociar sus elevadísimos préstamos y se declaró en bancarrota el 29 de abril de ese año. Lo más frustrante es que CD32 había acumulado ya el 55'6 por ciento del mercado del software en CD, gracias a juegos estupendos como *The Chaos Engine* y *Elite 2*. De hecho *The Chaos Engine* sólo había sido vendido en compañía de *Microcosm* de Psygnosis y había sido incluido en un pack junto a *Wing Commander*, *Dangerous Streets*, *Diggers* y *Oscar in The Spectacular Voyage*, que se puso a la venta por unos 250 euros. Pero las consecuencias de esa maniobra fueron mínimas.

Los activos de Commodore fueron liquidados y se buscó un comprador para la empresa. Algunos de los interesados fueron tan notorios como Amstrad, Sony, Acer, Samsung, Goldstar, Hewlett-Packard y Philips, pero CD32 dejó de fabricarse y distribuirse. El sueño de Commodore de crear una consola de éxito y capaz de continuar el legado de su exitoso Amiga había finalizado. *

¿QUÉ SUCEDIÓ DESPUÉS?

VIDA TRAS LA MUERTE



■ Los desarrolladores no dejaron de hacer juegos en abril de 1994. De hecho, *Alien Breed 3D* y *Worms* llegaron en 1995, junto a títulos como *Brutal: Paws of Fury*, *Pinball Illusions*, *Syndicate* y *Theme Park*. Hubo alguno más en 1996 e incluso la revista *Amiga CD32 Gamer* continuó hasta los 21 números.

MOVIDAS ARCADE



■ En 1995, la CD32 fue la base de una máquina de arcade llamada CUBO CD32. Creada por CD Express, consistía en una tarjeta de expansión que se enchufaba a la trasera de la consola, que iba a una placa JAMMA. Se hicieron nuevos juegos in-house, como *Candy Puzzle*, *Harem Challenge*, *Laserquiz* y *Magic Premium*.

CONVERSIÓN TOTAL



■ En septiembre de 1994, Paravision lanzó una expansión llamada SX-1 que se conectaba a la trasera de la CD32 y permitía el uso de un teclado y una unidad de disco. Esto transformaba de forma efectiva la consola en un A1200 (mientras tuvieras Workbench y un ratón, claro) e inyectó un soplo de vida a la máquina.

CD32 FINANCIERA



■ En los noventa, la CD32 fue usada en terminales de tests de conducción en Canadá, y en algunos bancos la regalaban al abrir una cuenta. VanCity Saving Credit Union creó una oficina doméstica usando la CD32 como host. Los usuarios podían pagar facturas y hacer transferencias usando el controlador.

SUEÑOS SIN CUMPLIR



■ David Pleasance intentó comprar Commodore. Nos dice que tenía "grandes planes" para la CD32. "Quería mostrársela a todos los fabricantes de hi-fi para introducirla en sus sistemas," dice. "Creía que así conseguiríamos gran volumen de ventas y llegar a las salas de estar de la gente."



Por: Atila Merino "Blackmores".

UNA DÉCADA DEDICADA AL HOMEBREW

La escena homebrew española se encuentra en su máximo apogeo. Los ordenadores de 8 bits de los 80 no paran de recibir juegos, cada vez de mayor calidad. RetroWorks tiene gran parte de culpa, con algunos de los desarrollos más importantes de la última década.

El grupo RetroWorks es conocido como uno de los mejores en cuanto al desarrollo de nuevos videojuegos para nuestros viejos ordenadores. Tras casi 10 años de historia nos han regalado más de una decena de videojuegos, principalmente para el ordenador estrella de Sir Clive Sinclair, llenando nuestras mentes de nuevas aventuras. Unas aventuras que muchos llevamos viviendo desde la Edad de Oro y que otros tantos han descubierto más recientemente, pero con la misma ilusión, gracias a grupos como el que nos ocupa. Pero, ¿de dónde surgieron? ¿Cuál ha sido su trayectoria desde sus inicios hasta ahora?.

Este grupo de gente no surgió de la nada, y es que la mayoría de ellos ya se conocían de los foros de la web Computer Emuzone, principalmente tras crearse la subdivisión CEZ GS en 2003 con el objetivo de desarrollar nuevos videojuegos para microordenadores de 8 bits. Así, nombres como Benway, Utopian, Metalbrain, Sejuan, LordFred, Pagantipaco, DaDMaN, Augusto Ruiz, tbrazil, Guillian, WYZ, jovo, Mikomedes e IvanZX, no sólo compartían experiencias en dichos foros, sino que se convirtieron en los miembros iniciales de RW, uno de los más destacados de los últimos años.



» Los juegos que tenían disponibles a la venta en edición física en su stand durante la feria Retro Madrid 2010.

RetroWorks nació oficialmente en Enero de 2009, justo tras la disolución de CEZ GS que desembocó en la creación de varios grupos. Sus primeros juegos habían sido iniciados en la propia CEZ, como pasó con *Gommy: Defensor Medieval*, *Genesis: Dawn of a New Day* o *Cray 5*. "Lo bueno de venir de la disolución de CEZ es que varios proyectos se vinieron ya encarrilados y a los pocos meses pudimos publicar *Gommy*", comenta Francisco Javier Velasco 'Pagantipaco' al respecto, mientras que Javier Peña 'utopian' confirma las palabras de su compañero: "Algunos de los primeros juegos empezaron su desarrollo en CEZ GS, pero emigraron al paraguas de RW. De hecho, en el caso de *Genesis*, parte de los gráficos son de Anjuel". Luis García 'Benway' también se pronuncia: "Cray 5 lo empecé en CEZ GS. Paco me pidió con insistencia hacer los gráficos y fue lo mejor que me pudo haber pasado. Al poco fue la disolución de CEZ GS, con lo que el juego ya se terminó y publicó como RW".

Aunque inicialmente no tenían un nombre con el que publicar sus juegos, pronto aceptaron la propuesta de Daniel Celemín (LordFred) de utilizar como sello el nombre con el que él mismo había publicado su remake para PC de




» A la izquierda, parte del equipo en RetroMadrid 2010. Derecha: *Los Amores de Brunilda* en Medialab Prado 2017.




» A la izquierda, en Retro Madrid 2014 promocionando *Los Amores de Brunilda*. [Amstrad CPC] A la derecha, la espectacular y esperadísima conversión a CPC de *Street Fighter 2*.

Sir Fred: RetroWorks. Se trata de grupo muy numeroso, contando con integrantes de diversas partes de la geografía española. El propio utopian lo define así: "Somos un montón, pero en realidad la pertenencia a RW es algo muy 'fluido'. Es decir, RW es más una casa común para todos que un grupo cerrado, y muchos de nosotros hemos participado en juegos con otros grupos o por nuestra cuenta".

Siguiendo la tradición adquirida durante la etapa en CEZ GS, casi todos los desarrollos de RW han aparecido en edición física, un detalle muy de agradecer para los que no se conforman únicamente con la descarga gratuita. Así, todos sus trabajos, excepto uno, ha contado con su correspondiente edición física, mejorando poco a poco hasta conseguir unas ediciones de lujo. "Desde el principio estuvo muy bien montar nuestras copias físicas, con la imagen corporativa, las plantillas, las cintas y, en definitiva, la imagen que íbamos a dar como nuevo 'sello'. Para poder publicar por primera vez, cada uno aportó un dinero (el que pudo o consideró). Con el tiempo pudimos recuperar nuestro dinero y a partir de ahí tuvimos la posibilidad de mejorar nuestra presencia en las ferias y la forma en la que hacíamos las duplicaciones de cintas", recuerda Pagantipaco.

Incluso llegaron a comprar una duplicadora de cintas para agilizar el trabajo y salvarles de algún mal trago, como cuando en una Retro Madrid descubrieron que el estreno de la versión física para Amstrad CPC de *Teodoro no Sabe Volar* se había grabado a un volumen tan bajo que ninguna de las cintas cargaba. Armándose de paciencia, colocaron la duplicadora encima de la mesa y volvieron a regrabar una a una todas las cintas al volumen correcto.

No contentos con desarrollar y publicar sus propios juegos, RW comenzó una faceta como editor para otros desarrolladores, creando ediciones físicas de juegos que no estaban realizados por ellos sino por gente que quería ver sus obras publicadas. En ese sentido, vieron la luz juegos como *L'Abbaye des Morts* de DaRkHoRaCe, Jerri y Einar Saukas, *Oddi the Viking* de Digital Brains, *Majikazo* de Lemonize o *C.C.R.* de Joesg, entre otros. Según comenta Pagantipaco, "En estos casos actuamos como los que publican los juegos, aunque también hacemos alguna labor de test y apoyo técnico, como en *Majikazo*, para que funcionara en todos los modelos de Spectrum".

Y no olvidemos que también han creado y liberado herramientas para la comunidad, como WYZTracker, img2cpc o dskgen, todas ellas opensource y disponibles en github.

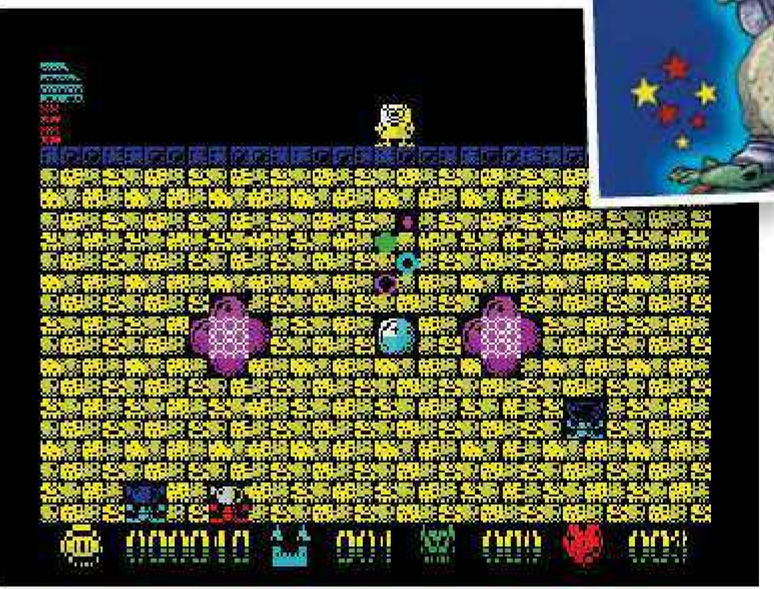
Actualmente se encuentran inmersos en la adaptación de *Street Fighter 2* al Amstrad CPC. Un juego que promete ser una auténtica revolución en todos los aspectos, con un excelente apartado gráfico a cargo de David Donaire (DaDMaN). "Una vez termine con él (ya van 10 años), hay código suficiente como para abordar otros proyectos", apunta Augusto Ruiz, su programador. *SF2 CPC* tendrá dos versiones: en disquete y en cartucho, esta última con un gameplay más fluido y gráficos mejorados.

A pesar de tener otros juegos en el tintero, nunca muestran ninguna imagen o video a no ser que estén seguros de que lo van a finalizar. De esta manera se han asegurado la alta calidad que destila cada una de sus obras. Como comenta Pagantipaco, "Nunca hemos hecho los juegos con afán de resaltar sino de darnos el capricho de cumplir nuestra ilusión", a lo que añade: "Hay un momento en el que ves que tu esfuerzo alcanza recompensas jamás pensadas y te dan ánimos para seguir intentándolo".

LOS JUEGOS RetroWorks

GOMMY, DEFENSOR MEDIEVAL

El primer juego de RW salió el 4 de Mayo del 2009 en ZX Spectrum, pero también en MSX en 2014 gracias a José Vila y nenefranz. Se trataba de un simpático arcade en el que teníamos que defender nuestro castillo lanzando objetos a todos los que escalaban sus muros. Pagantipaco, que lo programó e hizo los gráficos, junto a WYZ, que realizó el apartado musical, son sus principales autores. Pagantipaco lo creó para aprender a programar en ZX Spectrum.



» [ZX Spectrum] Aunque el apartado gráfico era muy sencillo, su enorme jugabilidad era indiscutible .

KNIGHT LORE REMAKE



El remake de una de las obras maestras del ZX Spectrum para MSX2 fue la segunda publicación del sello RW, el 1 de Junio de 2009. Manuel Pazos (Guillian) y Daniel Celemín (LordFred) unieron fuerzas de nuevo para dar vida a esta excelente versión del juego más grande de los hermanos Stamper. Aunque iniciaron su desarrollo antes de la creación de RW, acabó siendo publicado con este sello. El bonito apartado gráfico, seña de identidad de LordFred, redondeó un juego mágico.



KING'S VALLEY

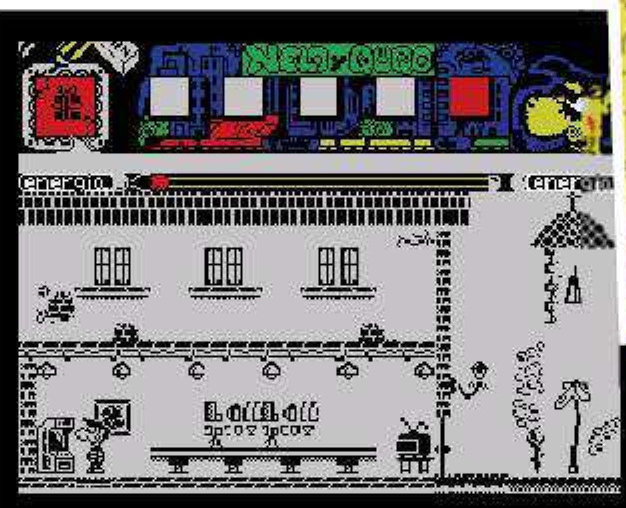
Uno de los juegos más divertidos de MSX fue *King's Valley*, creado por Konami en exclusiva para el estándar japonés. Guillian y Metalbrain (Jaime Tejedor) fueron sus programadores, mientras que Pagantipaco se ocupó de las labores gráficas. Entre los tres se pusieron manos a la obra en su afán por portar el juego al ZX Spectrum. Fue publicado el 15 de Noviembre del 2009, convirtiéndose en el tercer trabajo de RW y en una de sus obras más adictivas.



» [ZX Spectrum] Un juego tan sencillo como adictivo gracias a su simpleza jugable y su gran cantidad de niveles distintos.

NELO & QUQO Y LA ÚLTIMA BUTIFARRÁ

Uno de los caprichos de Sejuan se hizo realidad el 22 de Julio de 2010, cuando se vio publicada su obra exclusivamente para ZX Spectrum. Esta aventura con aspecto de Makinavaja es uno de los trabajos más personales de RW, además de uno de los más queridos por los usuarios. Fue el primero de los juegos que se editaron en formato caja de cartón y que, por si fuera poco, incluyó un cómic introductorio dibujado por Mikomedes, que también se ocupó de parte de los gráficos y de la música junto a WYZ.

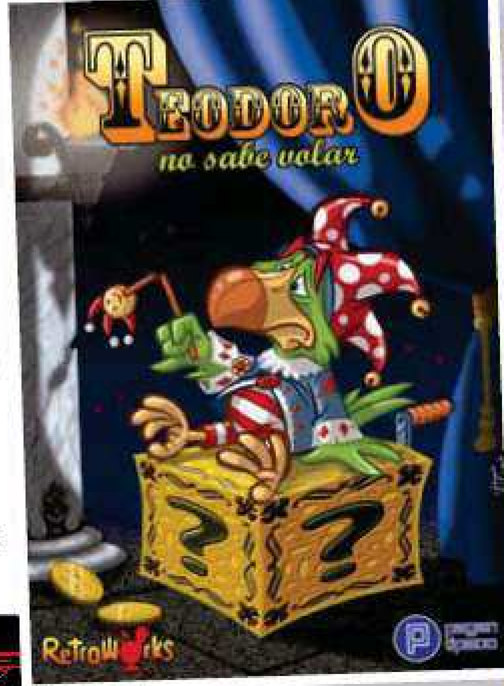




» [ZX Spectrum] El arriesgado diseño del juego no sólo salió airoso sino que fue todo un éxito entre los jugadores.

TEODORO NO SABE VOLAR

Aunque fue ideado y publicado primero en el ordenador de Sinclair, se convirtió en el primer y único trabajo de RW que acabaría desarrollándose en tres sistemas diferentes: ZX Spectrum (19/10/2010), MSX (14/12/2012) y Amstrad CPC (6/1/2013). Pagantipaco fue el programador, músico y grafista de esta estupenda aventura de plataformas, teniendo como apoyo a Metalbrain y Utopian. Para las dos conversiones se contó con José Vila y WYZ (programador y músico), siendo el grafista de CPC, DaDMaN. De entre todas ellas, quizá la más bonita sea la de Amstrad CPC, aunque es indudable el atractivo que desprende la versión para el estándar japonés.

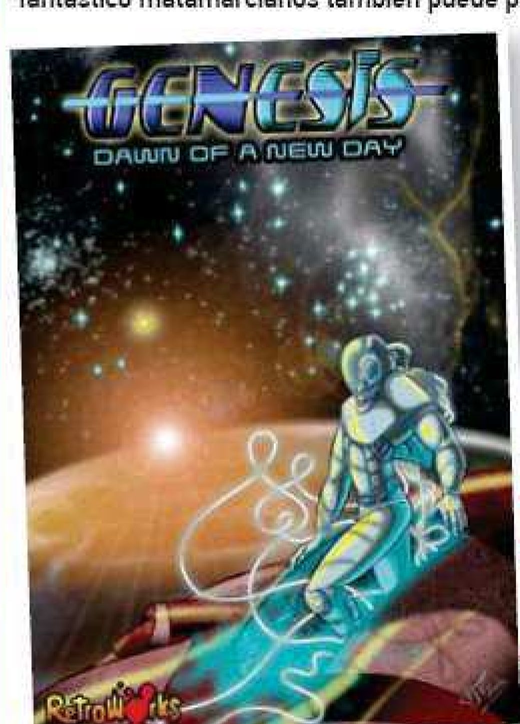


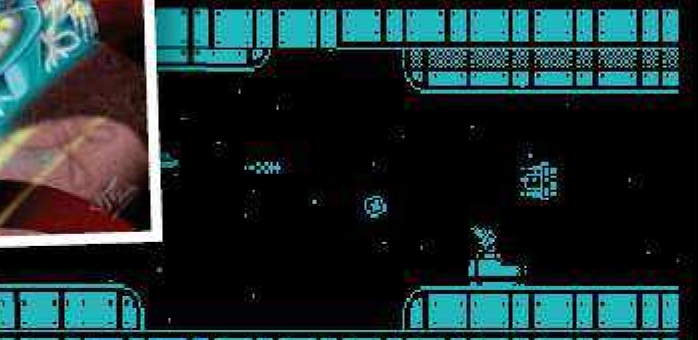


» [ZX Spectrum] Nuestra misión era salvar a todos nuestros compañeros del palacio, los cuales habían sido secuestrados por un malvado invasor.

GENESIS: DAWN OF A NEW DAY

La obra ideada y programada por Utopian, con música de WYZ y gráficos de Sejuan, Anjuel y Pagantipaco, tuvo el honor de ser el primer juego del grupo publicado al mismo tiempo en dos plataformas diferentes: ZX Spectrum y MSX, el 19 de Noviembre de 2010. Este fantástico matamarcianos también puede presumir de ser el que inauguró las ediciones especiales de RetroWorks, contando con su correspondiente caja de cartón y un mini CD con diversos extras. Sin desmerecer la versión del ZX Spectrum, es justo decir que su equivalente en MSX luce mucho mejor gracias al buen uso del color, dejando atrás la vieja manía de los desarrolladores europeos de los 80 de hacer ports directos de un ordenador al otro, desaprovechando las virtudes del ordenador japonés.





» [ZX Spectrum] Aunque la versión de ZX Spectrum utilizaba pocos colores, el juego contaba con un apartado gráfico notable que se mejoró en MSX.

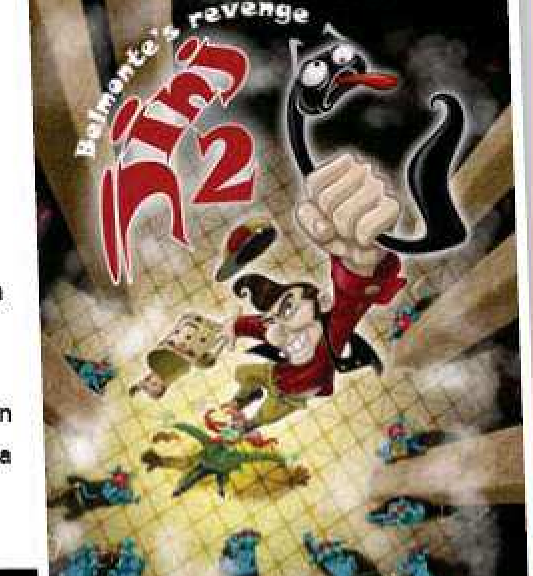
CRAY 5

El 11 de Abril de 2011 RetroWorks publicaba *Cray 5* para ZX Spectrum, una adaptación del original que Topo Soft desarrolló únicamente para Amstrad CPC en 1987. Luis García (Benway), su programador, lo inició en CEZ GS antes de fundarse RW. Finalmente apareció con los gráficos hechos por Pagantipaco y la música de WYZ, mejorando en algunas facetas al original, como por ejemplo en la jugabilidad, gracias a una mejora en el control y a la bajada de la dificultad, puntos débiles del juego publicado por Topo Soft. Aunque la versión de CPC era muy colorida, RW le supo sacar partido a la paleta de colores del ZX Spectrum. Una gran aventura de ciencia ficción que hizo las delicias de los usuarios del ordenador de Sinclair casi 24 años después.

» [ZX Spectrum] A pesar de que pueda parecer lo contrario a simple vista, *Cray 5* de ZX Spectrum mejoraba en casi todo al original de Amstrad CPC.

JINJ 2: BELMONTE'S REVENGE

Cuatro años después de su primera parte, publicada bajo el sello CEZ GS, Sejuan traía de vuelta las aventuras de Johnny, aunque en esta ocasión además de aparecer en ZX Spectrum (1/2/2012), lo hizo también en MSX (15/12/2012). Con gráficos y código del propio Sejuan y música de WYZ, teníamos que explorar un extenso mapeado en busca de las notas musicales que habían desaparecido de un pergamino mágico. Mikomedes, Pagantipaco, Metalbrain y Utopian ayudaron en la versión de Sinclair, mientras que José Vila hizo lo propio en la de MSX. Como casi siempre, la bonita portada volvía a ser obra de Pagantipaco, demostrando su enorme talento como ilustrador.





» [ZX Spectrum] La segunda aventura protagonizada por Johnny tenía cierto parecido con el *Saimazoom* de Dinamic, pero con personalidad propia.

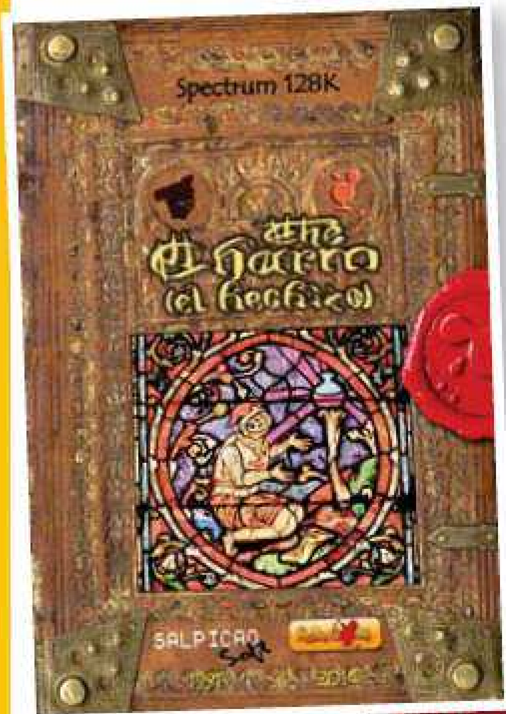
LOS AMORES DE BRUNILDA

La que para muchos es la obra maestra de este grupo, apareció en las navidades del año 2013, concretamente el 23 de Diciembre. Se trataba de una aventura con vista cenital y pequeños toques de rol en la que destacaba su cuidado argumento y su extraordinaria banda sonora, compuesta por Mikomedes y Benway. Programado por este último y con gráficos de Pagantipaco, su desarrollo se remonta al año 1994. Una obra maestra que destacó aún más gracias a la impresionante edición física especial que acompañó a los primeros ejemplares. Exclusivo de ZX Spectrum, se tradujo a múltiples idiomas, incluidos euskera, catalán, gallego, italiano, ruso e inglés.



» [ZX Spectrum] Se ideó como una aventura conversacional, pero acabó siendo una preciosa aventura cenital con una banda sonora de lujo.

THE CHARM

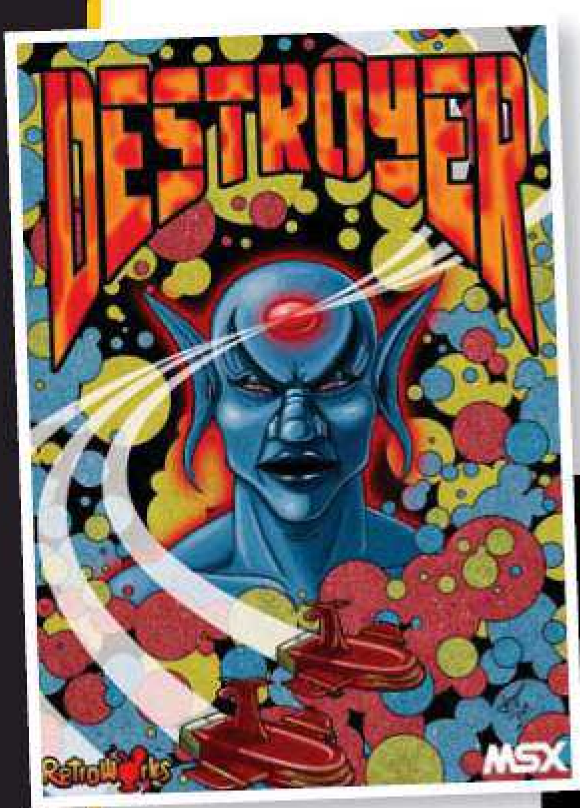


Nacido como *The Chard* en 1991, nunca llegó a ver la luz en su momento, aunque Antonio Carayol (Acme) y Mikomedes, sus autores originales, lo rescataron en pleno siglo XXI para publicarlo como *The Charm* el 28 de Abril de 2014. El juego, exclusivo de ZX Spectrum, era una aventura de plataformas que contenía todo el espíritu de la época dorada del ordenador británico. Por si fuera poco, se incluía la versión original y la actual, con un apartado gráfico y sonoro completamente mejorado. Sin ningún tipo de duda, *The Charm* es uno de los juegos más entretenidos del grupo, y uno de los que mejor ha sabido plasmar la magia que tenía el ZX Spectrum.



» [ZX Spectrum] El juego original, *The Chard*, también fue incluido en el pack, tal cual fue concebido en su año natal. Eso incluía un apartado gráfico mucho más sencillo.

DESTROYER

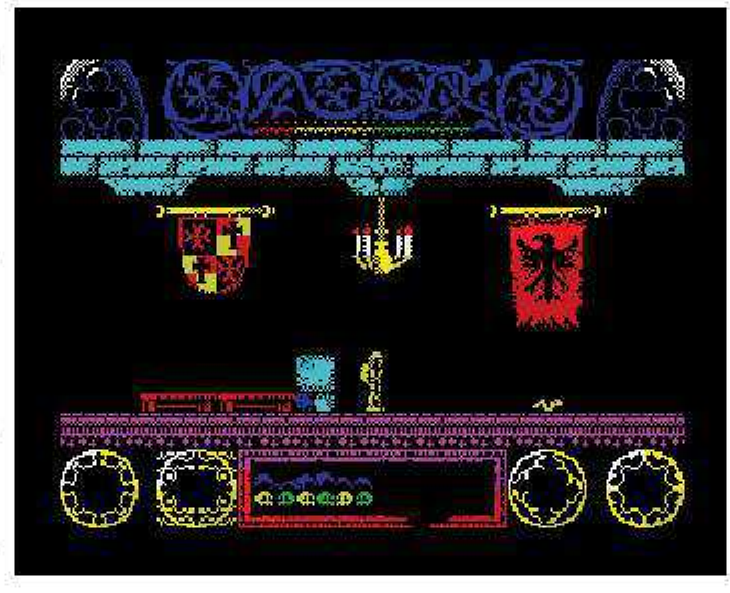


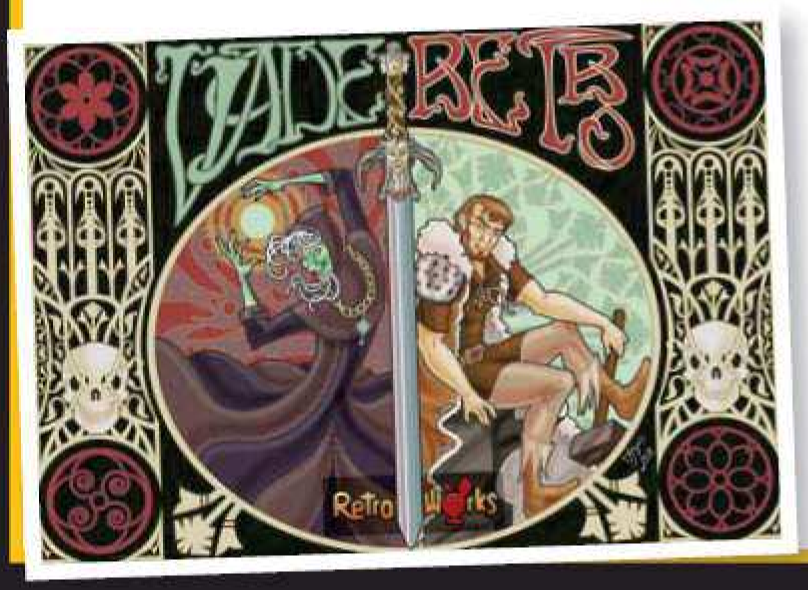
El proyecto personal de Jose Vicente Masó (WYZ) fue la adaptación al MSX de la recreativa española *Destroyer*, creada por Cidelsa en 1980. Este matamarcianos, basado en clásicos como *Galaxian*, fue desarrollado al completo por WYZ y acabó viendo la luz el 1 de Diciembre de 2014. Como curiosidad, se trata del único proyecto de RW que no ha contado con su correspondiente edición física. Pese a su sencillez, es un juego extremadamente entretenido, demostrando que este género está lejos de pasar de moda.

» [MSX] Los matamarcianos nunca pasan de moda. Basado en uno de los primeros videojuegos españoles, mantiene incluso la pantalla vertical.

VADE RETRO

El tercer proyecto de Sejuan para el ZX Spectrum fue esta aventura de plataformas tan interesante que se publicó el 18 de Abril de 2015. Él mismo se encargó de la programación y los gráficos, pero también contó con el apoyo de Metalbrain y la música de WYZ y Mikomedes. Además, el exgrafista de Topo Soft, Ricardo Cancho, intervino realizando la bonita pantalla de carga. Incluso Javier Cano, uno de los fundadores de Topo Soft y Animagic, dio su beneplácito cuando se le mostraron las primeras imágenes. Todo un lujo.

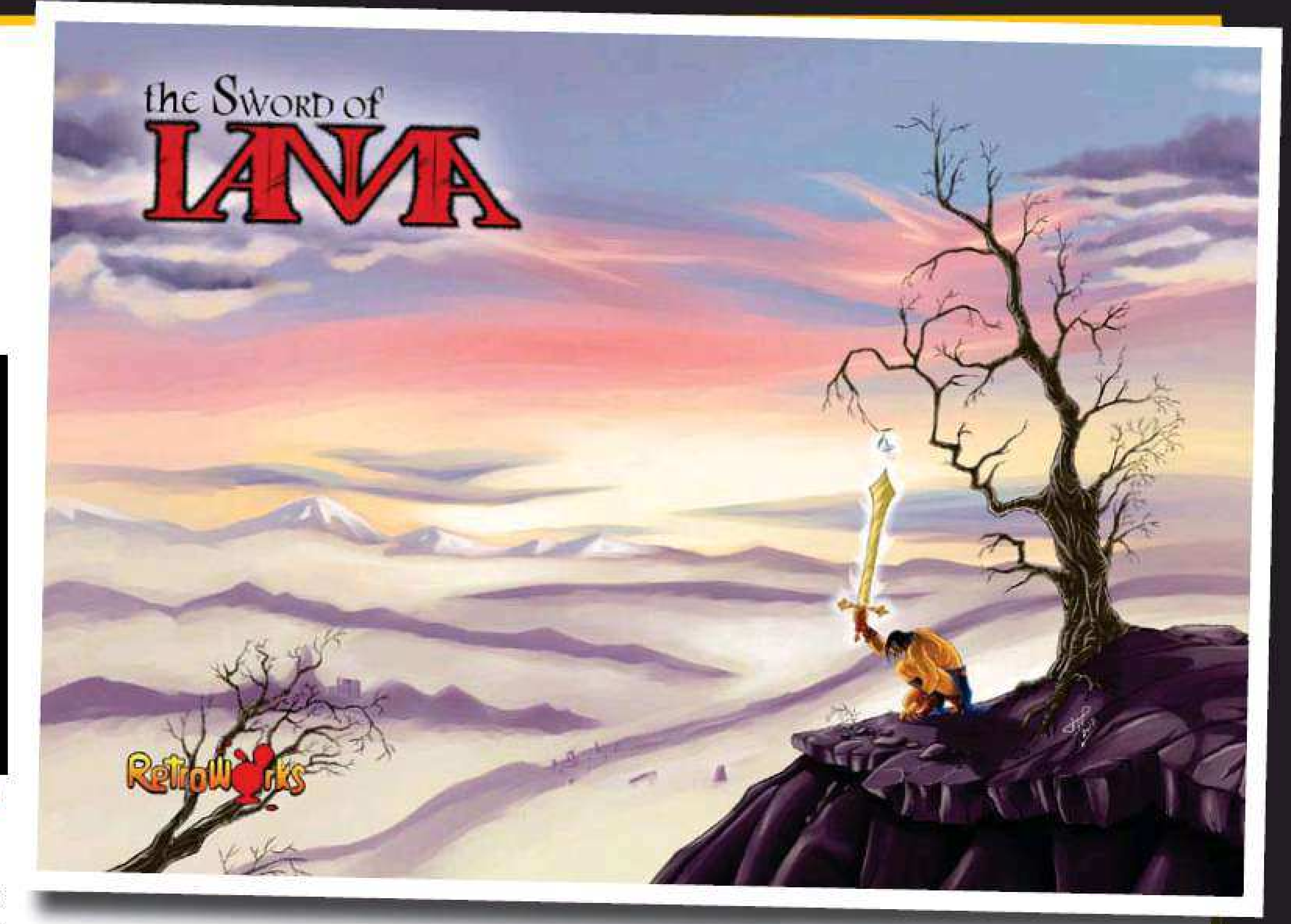


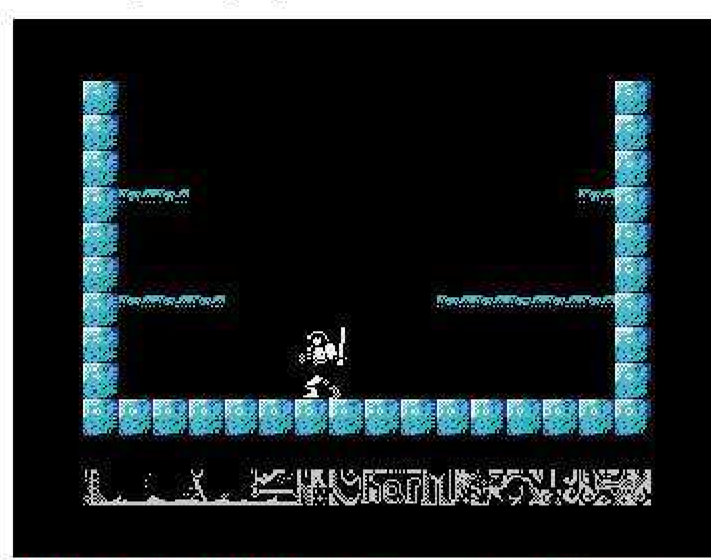


» *Vade Retro* es uno de los juegos de RetroWorks que mejor mantiene el espíritu original de los juegos publicados en los años 80 para el ZX Spectrum.

THE SWORD OF IANNA

Más de dos años tuvieron que pasar para que RW lanzara su último juego hasta el momento, un hecho que no había sucedido antes entre ninguno de sus trabajos. La explicación es bien sencilla, y es que *The Sword of Ianna* se convirtió en el videojuego más ambicioso creado por el grupo.





» [ZX Spectrum] Una de las primeras demos del juego con el diseño inicial del bárbaro, realizada en Abril de 2013.

Sus orígenes se remontan al verano de 2012, cuando Javier Peña (utopian) retoma el clásico de PC, *Blade: The Edge of Darkness*. Tras unas cuantas partidas, se le ocurre una idea loca y la traslada directamente a los foros internos de RW: "Mi idea es bastante heavy, así que agarraos. Llevo unas semanas rejugando un clásico español de PC. El juego es brutal y épico hasta límites insospechados, así que se me ha ocurrido que podríamos hacerle un homenaje/demake a 8 bits".

De esta manera da comienzo uno de los mejores juegos jamás publicados para el ZX Spectrum. Aunque la idea de utopian quedó aparcada durante un tiempo hasta finalizar otro de los proyectos en los que estaba embarcado, fue a principios de 2013 cuando Francisco Javier Velasco (Pagantipaco) contactó con él para empezar a discutir las ideas sobre el nuevo juego.



» Utopian, McAlby y Pagantipaco, autores de *The Sword of Ianna*, presentando el juego en Retro Zaragoza 2017.

La intención de utopian era coger parte de la historia de *Blade: The Edge of Darkness* y centrarse en un único protagonista: el bárbaro. Además, quería que el gameplay se basara en el de *Prince of Persia*, con una gran parte de exploración y plataformas, pero también con unos combates más cercanos a *Barbarian*. Estos tres clásicos del videojuego son la base sobre la que se forjó *The Sword of Ianna*.

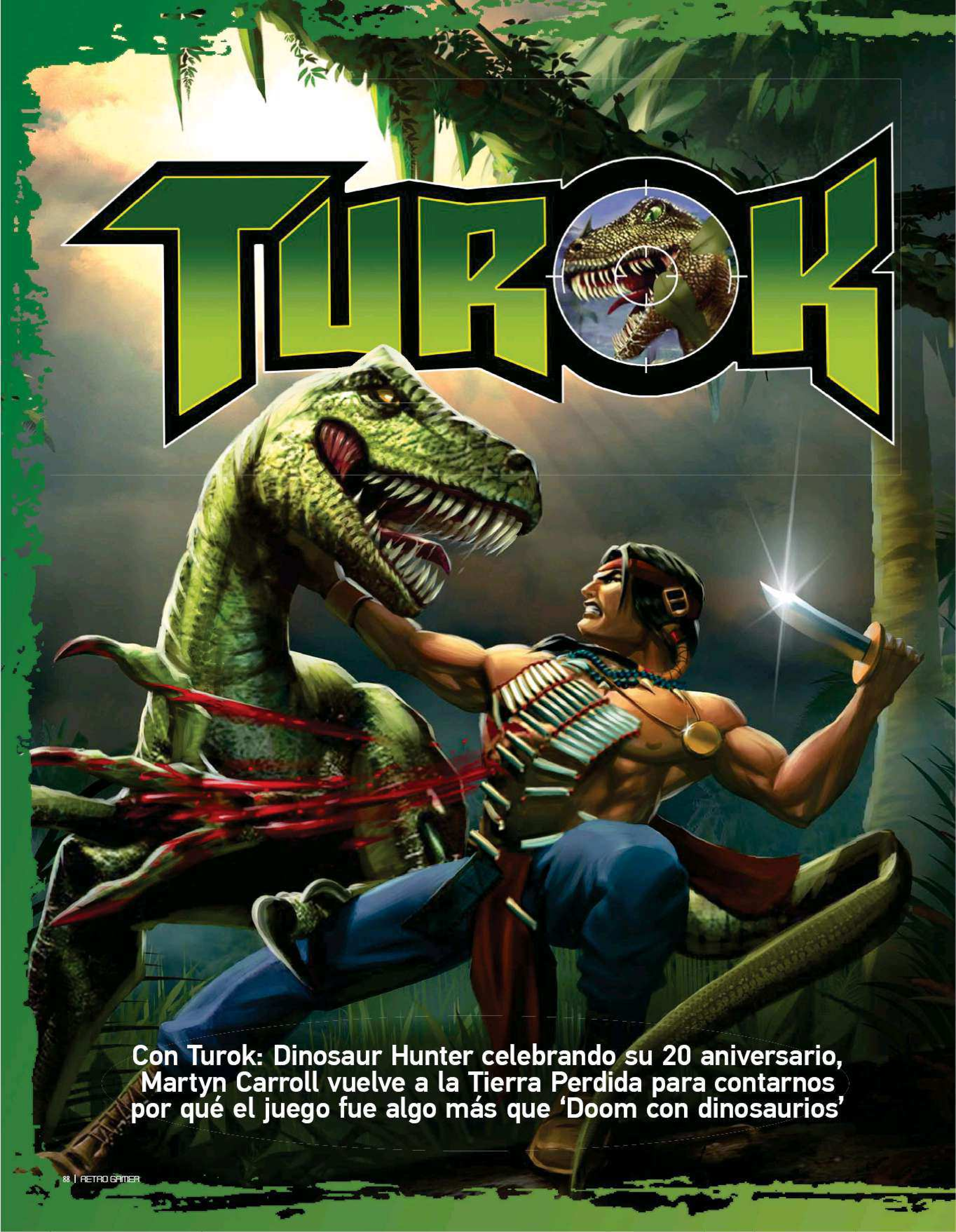
A finales de 2013, utopian contactó con Alberto J. González (Joe McAlby) para que realizara la banda sonora del juego. McAlby, conocido por ser uno de los mejores músicos de los años 80 y 90, aceptó encantado. "La idea inicial era usar el mismo player y editor que Alberto había utilizado en la época de New Frontier, pero no conseguimos avanzar lo bastante rápido y al final se decidió por el Arkos Tracker", explica utopian.

Decidido el equipo, el juego fue avanzando poco a poco. La animación se implementó por primera vez en Enero de 2014, mientras que en Marzo del mismo año el juego ya corría en un disquete de ZX Spectrum +3, además de incluir la música de prueba que McAlby había creado. Además, Marco Antonio del Campo (MAC) se encargó de la pantalla de presentación. *The Sword of Ianna* creció tanto que un disquete no era suficiente, así que se optó por crear la edición física en ZX Dandanator! Mini, un cartucho con capacidad de hasta 512k de memoria creado por Daniel León (DanDare).

La insistencia de Manuel Pazos (Guillian) para que saliera en MSX2, dio sus frutos, ayudando él mismo en la programación. Ambas versiones vieron la luz simultáneamente el 30 de Septiembre de 2017 en Retro Zaragoza, en unas ediciones físicas especiales al más puro estilo Dinamic.



» [ZX Spectrum] Los combates son parte importante durante todo el desarrollo de esta aventura medieval.



Turok

Con Turok: Dinosaur Hunter celebrando su 20 aniversario, Martyn Carroll vuelve a la Tierra Perdida para contarnos por qué el juego fue algo más que 'Doom con dinosaurios'





» [N64] La ametralladora automática en acción, posiblemente la mejor arma del juego.

"El juego llegó en el momento exacto, al principio del ciclo de vida de la consola"

Turok significa cosas distintas para cada persona. Para los fans de los comics, es una serie bastante oscura que se ha ido publicando de forma intermitente durante sesenta años, y donde Turok es un nativo americano combatiendo criaturas prehistóricas que se han deslizado por las grietas del tiempo. Para los jugadores, es una serie de videojuegos muy populares basados remotamente en el cómic y publicados entre 1997 y 2008, principalmente por Acclaim Entertainment. Para los historiadores del medio, es la serie de éxito que dio a Acclaim un impulso comercial que necesitaba con urgencia después de un periodo de expansión y diversificación a mediados de los noventa (lo que incluyó comprar Valiant Comics, editorial de *Turok*).

Y para fans de Nintendo, y usuarios de la N64 en particular, *Turok* fue mucho, mucho más. Los primeros cuatro títulos de la serie eran exclusivos de la consola, y por eso la franquicia está indisociablemente vinculada a la máquina de Nintendo. Además, el primer juego llegó justo en el momento adecuado, al principio del ciclo de vida de la consola, cuando aún no había demasiado software disponible. En Estados Unidos, país de donde era Acclaim, iba a salir como juego de lanzamiento de la N64 en septiembre de 1996, pero fue retrasado a enero y luego a marzo, forzando a los usuarios de la consola a vivir una ansiosa espera del que sería durante un tiempo el único shooter del sistema. Salió en Europa al mismo tiempo, es decir, solo unos días después que la propia consola y sus tres juegos de lanzamiento: el clásico *Super Mario 64*, el estupendo *Pilotwings 64* y el algo más mediocre *Star Wars: Shadows of the Empire*.

En ambas regiones, *Turok* fue la perfecta adición al catálogo. Técnicamente era impresionante, con la mecánica de FPS exhibiendo todo el potencial para las 3D del nuevo sistema. La distancia de dibujado era bastante limitada, con aquella infame ▶



» [N64] Las flechas explosivas daban al arco un nivel de efectividad completamente nuevo.

TUROK

P&R NIGEL COOK

Nigel Cook, director creativo de Iguana Entertainment, recuerda el desarrollo del *Turok* original.

¿Cómo acabaste en *Turok*?
Iguana Entertainment fue comprada por Acclaim junto a otras adquisiciones, incluida una pequeña editorial de comics de Manhattan llamada Valiant Comics. El objetivo era desarrollar un juego basado en uno de los universos de cómic de esa editorial, que utilizaría nuestras herramientas y tecnología propietarias para N64. El cómic de *Turok* presentaba a un guerrero nativo americano atrapado en un valle perdido luchando contra dinosaurios. Supimos de inmediato que este era el que teníamos que desarrollar.

Hemos oído que la gente quedó apabullada por las primeras demos...
El equipo supo que tenía algo especial entre manos desde los prototipos iniciales. Recuerdo las reacciones de todo el mundo cuando se movía por la jungla, disparaban arcos y flechas, se sentían como cazadores... ¡y de repente, de la niebla salía un guerrero blandiendo un hacha!. Les encantaba.

¿De quién fue la idea del *hub*?
El productor David Dienstbier fue una fuerza creativa en el juego. Inventó el sistema del hub para tener una mecánica metajugable que uniera todas las localizaciones y sirviera para construir un final.

Los gráficos fueron muy elogiados, pero la niebla no tanto. ¿Estuvisteis al tanto de ese problema durante el desarrollo?
Se habló más de la niebla durante el desarrollo que de cualquier otra cosa. Debido a las limitaciones técnicas teníamos que equilibrar la distancia con la geometría en pantalla. Pensamos que la niebla, en el entorno de la jungla, daría cierta atmósfera misteriosa y nos permitiría centrarnos en el detalle gráfico en las proximidades del jugador. Al final, fue un elemento que sacaba de la ambientación a muchos jugadores. Todo el mundo deseó que se hubiera limitado un poco.

¿Hubo algo que te decepcionara del juego final?
La niebla, por supuesto. Y hubo jugadores que se quejaron de la dificultad de los niveles de plataformas. Ojalá hubiéramos quitado algunos.

¿Por qué solo salió en N64 (y PC)? ¿Había planes para salir en otras plataformas?
Iguana tenía juegos previos de éxito en plataformas de Nintendo. La versión de PC fue una conversión y no hubo planes de desarrollo para otras plataformas. El equipo solo tenía 18 personas y estaba centrado en juegos para Nintendo 64.

¿Qué te parecería un regreso de *Turok*?
La reciente versión remasterizada ha demostrado el interés que hay en el universo *Turok*. A ver en qué dirección va la cosa, pero creo que podría ser el momento de volver a extinguir a los dinosaurios.



» [N64] Las secciones de plataformeo de Turok no son lo mejor del juego: un pequeño fallo de cálculo y te verás abocado a la muerte.

> **“Turok era un juego muy violento, con sangre por todas partes”**

'niebla' que envolvía el mundo de Turok, pero con todo, al menos cubría el repentino pop-up que se producía en los espacios abiertos. *Turok* no solo era una exhibición gráfica para N64 (y si pagabas para obtener “los juegos de consola más rápidos y poderosos del planeta Tierra”, era lógico que lo exigieras), sino que demostraba que las third-parties también podía explotar la potencia de la consola con tanta habilidad como Nintendo.

Otro elemento crucial eran las altas dosis de gore del juego. Puede parecer ridículamente tímido en estos días, pero *Turok* era un juego muy violento con sangre por todas partes. Nintendo estaba obviamente ansiosa por cerrar la puerta de la era SNES, cuando censuraba de forma habitual contenido 'inadecuado' para


» [N64] Los enemigos no tienen muy buen aspecto de cerca, pero mejoran mucho cuando los ves en movimiento.



» [N64] Nadar es divertido... hasta que te encuentras con enemigos anfibios a los que solo puedes atacar con el cuchillo.

determinadas regiones. Acclaim había sufrido la tijera de Nintendo previamente em la versión sin sangre para SNES de *Mortal Kombat*, pero con *Turok* no hubo intervención por parte de los dueños de la plataforma. El juego fue clasificado como 'Mature' en Estados Unidos y '15' en Reino Unido (aunque solo con calificación PEGI +3). La sangre fue eliminada de la versión alemana, pero no fue cosa de Nintendo, sino de las autoridades del país. Con juegos sangrientos como *Loaded* o *Resident Evil* ya disponibles en PlayStation y Saturn, era importante que la N64 no se percibiera como una consola 'para niños', y *Turok* ayudó enormemente a ello.

Pero había más en el juego que gráficos deslumbrantes y violencia salpicona: no estamos ante un shooter pasillero sin más. *Turok* era un título de acción y aventura que ponía el énfasis en la exploración, y eso implicaba correr,

POLÍGONOS PERFECTOS

Los enemigos y criaturas que puedes matar en *Turok*



TUROK

CONSEJOS DE CAZA

Cómo convertirse en el mayor cazador de dinosaurios de la historia.



SIGUE LA FUERZA

■ Cuando te pierdas busca los triángulos de fuerza amarillos, te indicarán la dirección a seguir. Si recoges 100, recibirás una vida extra.

TREPA POR LAS ENREDADERAS

■ Los objetos y a veces las llaves se esconden en niveles elevado, así que busca muros por los que puedas trepar. Si un muro es levemente distinto, puede que sea escalable.

CONSERVA LA MUNICIÓN

■ Ahorra munición usando el cuchillo para deshacerte de libélulas y escarabajos. Si eres rápido podrás emplearlo también para leapers y cazadores furtivos.

CAZA SIN PIEDAD

■ Aquí no vienes a respetar la fauna. Mata ciervos y jabalíes para recibir objetos. Si les aciertas con la escopeta obtendrás mayor puntuación.

CONSULTA EL MAPA

■ El automapa es una de las características más útiles del juego. Estupendo para descubrir áreas secretas y perfecto para preparar los saltos en las zonas de plataformas.

EMPIEZA UNA PELEA

■ Enemigos de distintas especias se pelearán entre sí, ahorrándote esfuerzos y munición. Prueba a dirigir a los raptors hacia otros dinosaurios y relájate.



CONSTRUYE EL CHRONOSCEPTER

■ Te conviene recoger las ocho piezas de la super pistola Chronoscepter: no solo es divertido, sino que no podrás vencer al jefe final sin ella.

HAZ TRAMPAS

■ *Turok* es un juego duro, así que si no puedes con él, reviéntalo. El código NTHGTHDGDCRTDTRK desbloquea todas las armas y te da munición y salud sin límite.

saltar, escalar y nadar. Escondidas en cada nivel hay llaves que desbloquean niveles posteriores, y para encontrar algunas hay que dedicarse a fondo. Hay que enfrentarse a muchos enemigos letales, sí, y hay un arsenal de armas para liquidarlos, pero encontrar las llaves es el objetivo principal. Y es una tarea muy divertida, estropeada solo por un exceso de secciones de plataformas muy peliagudas, donde un mal salto lleva a una muerte instantánea y un viaje al último punto de guardado (que no abundaban).

En su lanzamiento, *Turok* se convirtió en un éxito de crítica. A la británica *Nintendo Magazine* le encantó, y lo definió como "un logro considerable", afirmando que era mejor que Quake. La revista oficial de Nintendo puso la misma puntuación a *Turok* y al seminal *Super Mario 64*, ambos con un 95%. "Ahora mismo esta es la otra razón principal, aparte de *Mario*, para pillar una N64," concluía la review de la revista.



» [N64] Sí, *Tomb Raider* también tenía un t-rex, ¿pero escupía fuego y disparaba lasers con la cabeza?



» [N64] No puedes dejar pasar la llave del primer nivel. Por desgracia, otras posteriores no están tan a la vista.

Es difícil decir si *Turok* funcionó como vendedor de hardware, pero el juego ciertamente vendió bien, colocando un millón y medio de copias. Incluso podría haber alcanzado cifras más altas si Acclaim no hubiera intentado aprovecharse de la escasez de catálogo de la N64 subiendo el precio y convirtiéndolo en un juego mucho más caro que otros lanzamientos de third-parties, aunque pronto normalizó su precio. Acclaim licenció una gran cantidad de merchandising de *Turok*, con las típicas figuras de acción, ropa y novelas. El juego fue portado a PC a finales de 1997 y también llegó a Game Boy en una versión 2D brillantemente subtitulada *Battle Of The Bionosaurs*.

Las secuelas empezaron a llegar como una oleada de Gallimimus en Jurassic Park. *Turok 2* aterrizó en 1998, con un modo deathmatch que empezaba a convertirse en necesario tras el éxito de Rare con *Goldeneye*. El spin-off multijugador *Rage Wars* llegó en 1999 y *Turok 3*

LAS SECUELAS DE TUROK

Turok no se iba a retirar a descansar después de su primera aventura...



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

N64 1998

■ La secuela no fue una nueva versión del original, sino un segundo plato de gran tamaño. Había nuevas armas con efectos más exagerados (y sangrientos), niveles más grandes con variaciones de diseño y apariencia, y enemigos adicionales con mayor inteligencia, lo que daba pie a escaramuzas realmente entretenidas. Los gráficos también se mejoraron, especialmente con el Expansion Pak que potenciaba la resolución (aunque podía afectar al frame rate en los momentos más frenéticos).



TUROK: RAGE WARS

N64 1999

■ Los modos multijugador del segundo juego fueron lo suficientemente populares como para convencer a Acclaim de lanzar este título que prescindía por completo del modo para un jugador (bueno, se podía combatir con bots, pero no era nada divertido). Estaba diseñado para juego competitivo entre dos y cuatro jugadores, y aunque definitivamente mejoraba el multi que se había visto en *Turok 2*, no era suficiente para sostener un juego completo. Aún así, si tenías tres colegas y cuatro pads...



» [N64] La batalla final con el último jefe. Sin la Chronoscepter, eres historia.

un año después. Dos juegos multiplataforma más llegaron en 2002 y 2008 (el último publicado por Disney Interactive tras el colapso de Acclaim en 2004). Cada secuela se alejó más y más de la historia y ambientación originales, y de algún modo perdieron por el camino el sentido de la maravilla y la diversión que caracterizó a la franquicia en las primeras entregas.

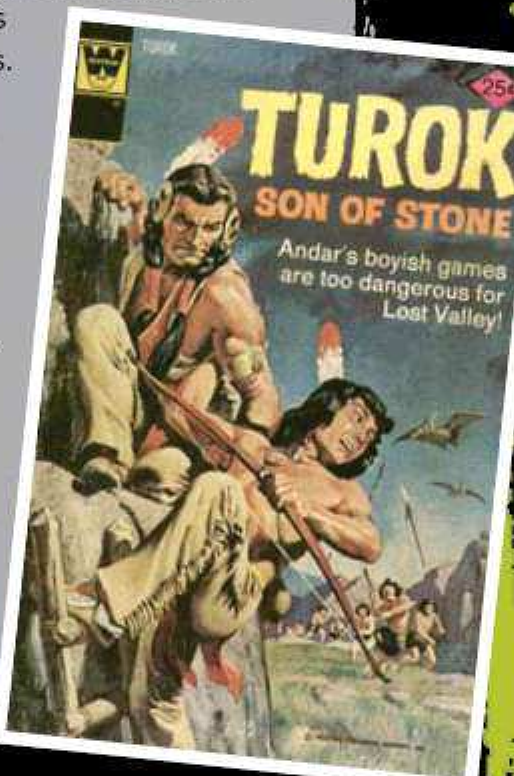
En 2015 el juego original fue remasterizado y lanzado en PC y Mac por Night Dive Studios. Jugar al original de N64 con un emulador es una auténtica pesadilla con guante de cuchillas, así que si no tienes el original, esta actualización es ideal para revisitar *Turok* y descubrir por qué significó tanto para los usuarios de N64.


» [N64] Esta es la horrible versión alemana del juego, con robots en vez de humanos y nada de sangre a la vista.

TUROK: SON OF STONE

Echamos un vistazo al pasado en los comics de Turok.

Turok está muy lejos de ser un personaje de cómic tan popular como Spider-Man, Iron Man o Hulk, pero en realidad tiene más de un rasgo en común con todos ellos, después de una primera aparición en 1954. Los comics originales fueron creados por Western Publishing y se titulaban *Turok: Son Of Stone*. Siguen al nativo americano Turok y su hermano Andar mientras intentan escapar del "Valle Perdido", una zona fuera del tiempo por donde campan los dinosaurios.
La serie original acabó 1982 pero fue resucitada diez años después por Valiant Comics, que introdujo el *Dinosaur Hunter* en el título, que luego adoptaría el videojuego. La nueva serie también cambió la premisa para que Turok batallara tanto contra criaturas prehistóricas como con enemigos del futuro, aliens y dinosaurios mecanizados e inteligentes.
Después de que Acclaim adquiriera Valiant en 1994 y con el lanzamiento del juego en 1997, llegaron nuevas series. Pese al colapso de Acclaim en 2004, Turok ha continuado sus aventuras en los comics. Su aparición más reciente ha sido en *Turok*, una colección de cinco números publicada por Dynamite Entertainment en 2016.





TUROK 3: SHADOWS OF OBLIVION
N64 2000

■ El tercer juego propiamente dicho llegó en la última etapa del ciclo de vida de la N64, lo que hizo que se pasara por alto. Y fue una pena, ya que arreglaba muchos problemas de los dos primeros juegos (básicamente, el horrible sistema de salvado y la falta de objetivos claros). También fue el más excéntrico de los tres, con criaturas y jefes ciertamente estrafalarios. Gráficos y animaciones se mejoraron, pero una vez más había problemas con el frame rate, lo que afectaba en parte al factor diversión.



TUROK EVOLUTION
GAMECUBE, XBOX, PS2 2002

■ La serie regresó tras un corto paréntesis, pero dejó de ser una exclusiva de Nintendo y apareció en GameCube, Xbox y PS2 (más PC, como de costumbre). Pese al título, el juego mantenía un pie en el pasado, y funcionaba como una especie de actualización del popular *Turok 2*. Algunas ideas muy publicitadas como las misiones de vuelo fueron arruinadas por controles catastróficos, y el juego salió perdiendo en lo gráfico cuando se le comparó con otros shooters de la época como *Halo* o *Timesplitters 2*.

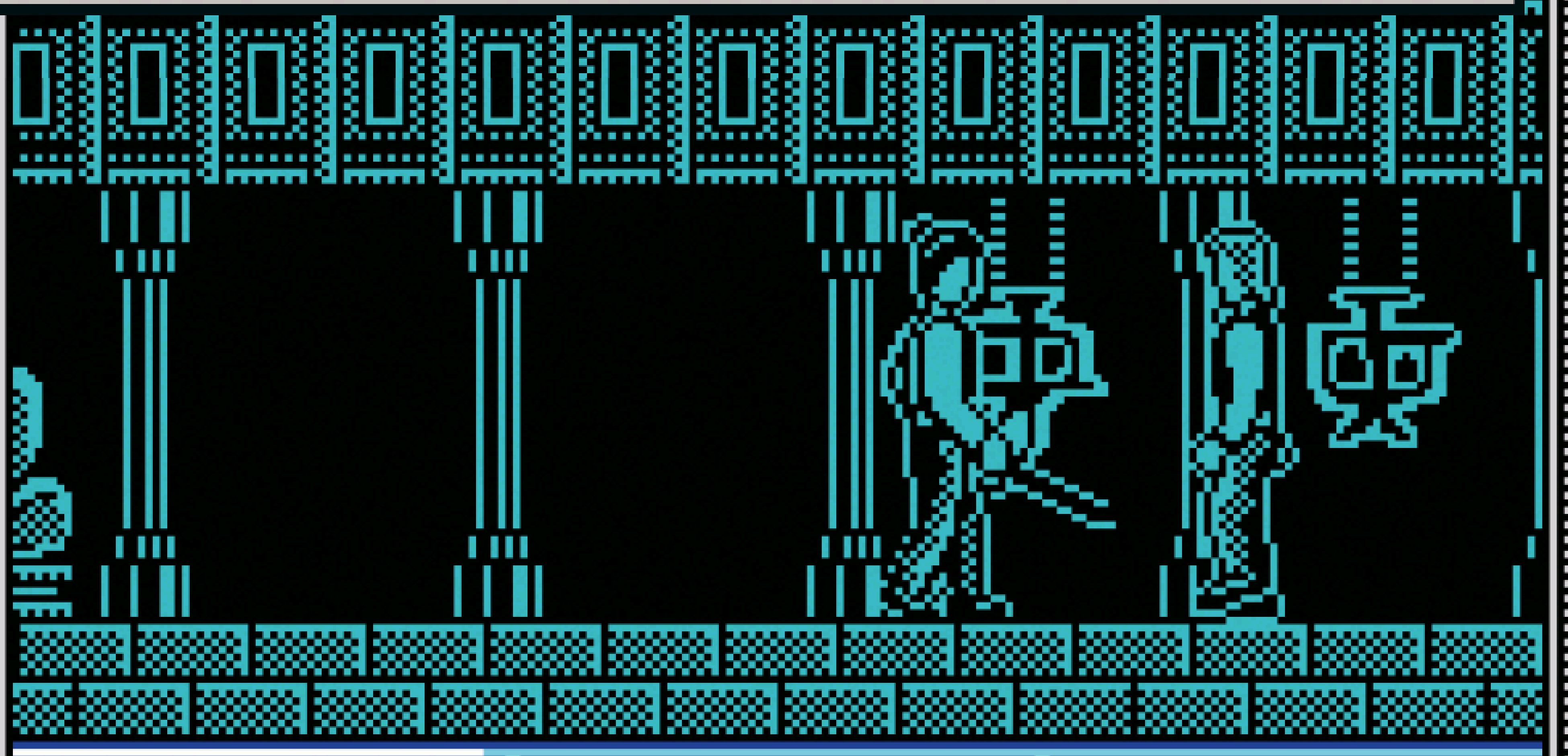


TUROK
XBOX 360, PS3, PC 2008

■ El sexto (y último hasta la fecha) juego de la serie fue el primero que no desarrolló Acclaim. El título sugería un reboot, pero era más bien una continuación, y algunos de los problemas que plagaron los juegos previos (sistema defectuoso de checkpoints, pocas indicaciones de cómo avanzar) volvieron, incluso empeorados. Tenía algunos agradables toques de sigilo (algo que solo se había ensayado tímidamente en la serie), pero en general era otro shooter medio en primera persona.

DE PELÍCULA

EN CARTELERA: BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA






PELÍCULA

- » **AÑO:** 1986
- » **DIRECTOR:** John Carpenter
- » **INTÉRPRETES:** Kurt Russell, Kim Cattrall, Dennis Dun, James Hong, Victor Wong, Kate Burton
- » **PRESUPUESTO:** 25 millones de $
- » **RECAUDACIÓN:** 11'1 millones de $

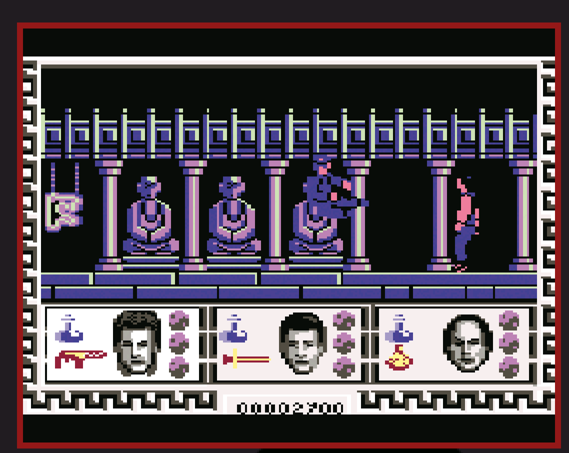
JUEGO

- » **AÑO:** 1987
- » **PUBLISHER:** Electric Dreams
- » **DESARROLLO:** Mev Dinc, Nick Cook, Edwin Rayner
- » **PLATAFORMAS:** Amstrad CPC, C64, ZX Spectrum

Pese a haberse convertido en una película de culto, este film de John Carpenter fue un fracaso en su día. Analizamos qué falló en el juego y la película...

Vista hoy, *Golpe en la Pequeña China* parece contener todos los elementos de una película de éxito. Rebosa acción y humor; un héroe carismático encarnado en el insolente camionero al que da vida Kurt Russell; y un tema único, que se hace eco de la popularidad de estrellas de las artes marciales como Bruce Lee y Jackie Chan. Definida por su director John Carpenter como una película de "acción/aventuras/comedia/kung fu/fantasmas/monstruos", quizás ese era su gran problema: el film de Carpenter intentaba ser demasiadas cosas, mientras que éxitos como *Aliens* o *Top Gun* se centraban en un solo tema en particular.

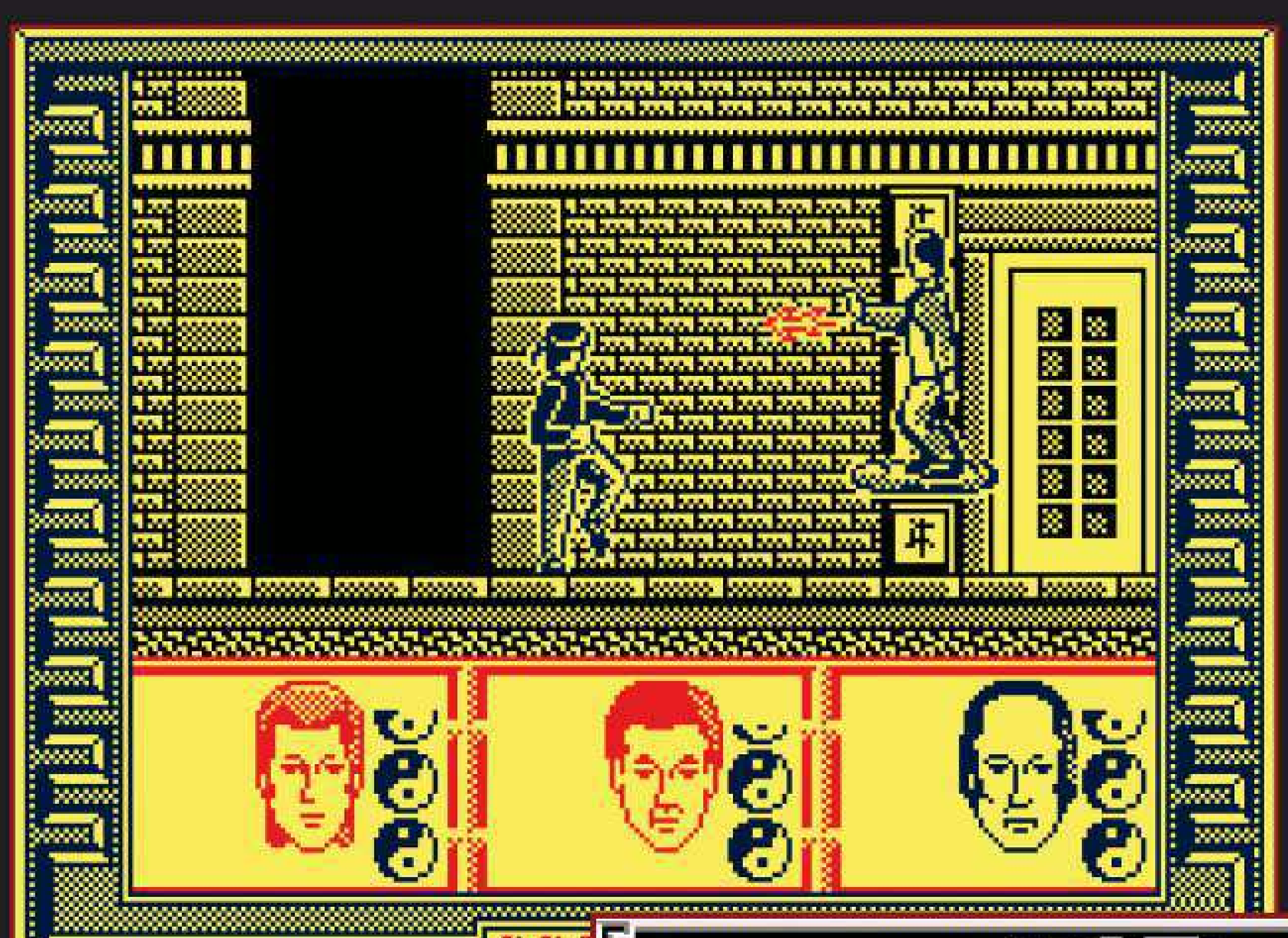
[ZX Spectrum] Las calles de la Pequeña China, recreadas en un solo color.



» [C64] Un esbirro salta de forma muy atlética hacia Wang Chi.

Otro problema, y uno que llevaría a su director de vuelta a las producciones independientes, fue el de las interferencias del estudio. 20th Century Fox claramente quería una *En busca del arca perdida* a lo oriental; lo que obtuvo fue algo muy distinto a la primera aventura de Indiana Jones. La película tiene su origen en la idea de los guionistas Gary Goldman y David Z Weinstein de hacer un western mezclado con una aventura mística. Centrado en el San Francisco del siglo XIX, y originariamente titulado *Lotus*, buena parte del argumento de la película de Carpenter está ya en esta primera versión; después de varios cambios de título, Fox acabó comprando los derechos del guión. Como es habitual, éste fue enviado a otro guionista para que lo reescribiera, en este caso W D

“Guardad el fuerte, mantened el fuego del hogar encendido, y si no he vuelto al amanecer… llamad al presidente”
Jack Burton





Richter. Su primera sugerencia fue la de cambiar la ambientación a una más contemporánea, aunque su principal cambio estuvo en el tono, que ahora sería más ligero, y centrado en el ingenioso y básicamente inútil Jack Burton. Fox mostró el guión a varios de sus directores habituales, y John Carpenter, fan desde siempre de las artes marciales, se interesó en él. Con Carpenter a bordo, Kurt Russell se sumó al proyecto para participar en la que sería su cuarta película juntos. Con un sólido plantel de secundarios -que incluía a James Hong como el demoniaco Lo Pan, Dennis Dun como el amigo de Burton Wang Chi y Kim Cattrall como la abogada Gracie Law- la producción comenzó en octubre de 1985 con un presupuesto previsto de 25 millones de dólares.

En *Golpe en la Pequeña China*, el camionero machote Jack Burton se reúne con su viejo amigo Wang Chi. Acompañando a Wang al aeropuerto a recoger a Miao Yin, su futura mujer, Jack interrumpe un intento de secuestro de Los Señores de la Muerte a una amiga de Gracie Law. Cuando los Señores se llevan a Miao Yin en su lugar, Jack y Wang siguen a la banda hasta Chinatown, donde presencian una batalla callejera entre dos bandas rivales. Cuando aparecen los Tres Tormentas de Lo Pan (Trueno, Lluvia y Relámpago), Jack pierde su camión y acaba reuniéndose con el misterioso Egg Shen (Victor Wong). El grupo se infiltra en los dominios de Lo Pan para rescatar a Miao Yin y recuperar el camión robado de Jack.

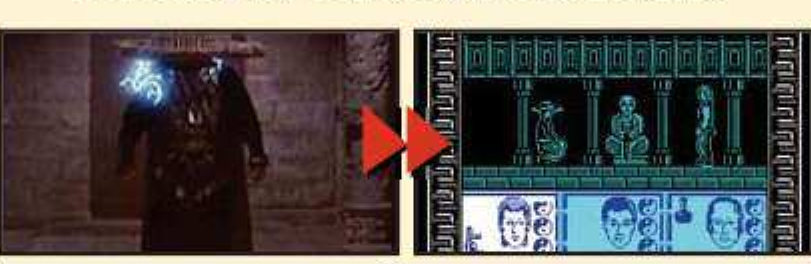
Electric Dreams Software, gracias a su conexión con Activision, se aseguró una buena cantidad de notables licencias de películas a mediados de los ochenta. A menudo estas requerían contratos múltiples, y ese era el caso de *Golpe en la Pequeña China*. Electric Dreams se aseguró los derechos de una propiedad de mayor

» (Arriba) [Amstrad CPC] Egg Shen dispara un útil rayo mágico con la mano.

» (Abajo) [C64] Los pequeños retratos de los personajes eran bonitos, pero no hay mucho más que recomendar en esta versión.

DE LA PELI AL JUEGO

Todos los golpes que se dieron las versiones fílmicas y en videojuego de la historia.



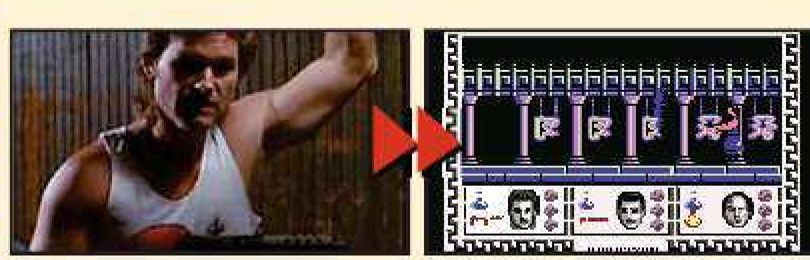
LA MUERTE DE RELÁMPAGO

Jack y sus compañeros se encuentran a los tres ‘Tormentas’ varias veces a lo largo del juego, y se les elimina de forma muy similar a cualquier otro oponente. El más reconocible, gracias al sombrero, es Relámpago, pero no se le puede tirar un pedrusco en la cabeza.



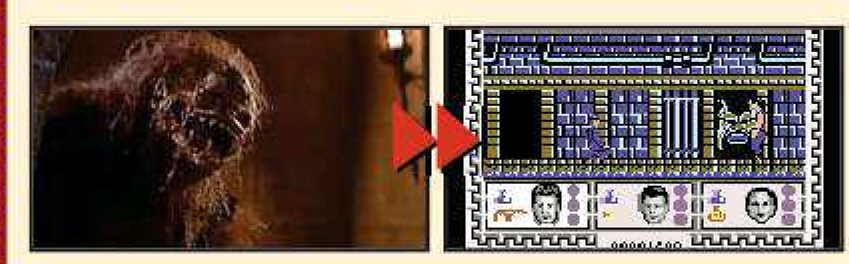
HEL-LO PAN

Lo Pan es un jefe peliagudo. Vuela por toda la pantalla lanzando rayos mágicos al héroe, y la mejor forma de derrotarlo es con la propia magia de Egg Shen. Lo que no tiene nada que ver con la película, donde muere gracias a los reflejos de Jack Burton.



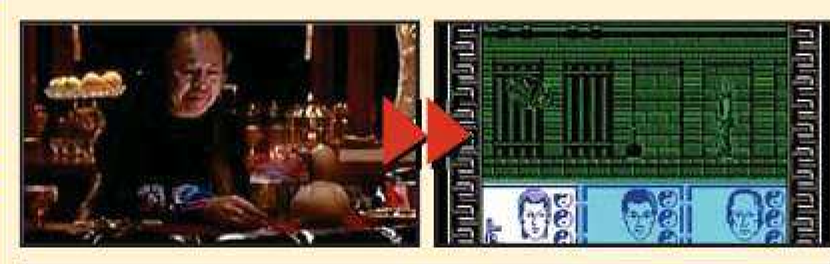
AHORA TENGO UNA METRALLETA

¿Sabes que hay una base de datos en Internet de armas de fuego? Documenta exhaustivamente todas las armas de *Golpe en la Pequeña China*, incluyendo la TEC-9 que Jack coge de uno de los secuaces de Lo Pan y que luego lleva durante todo el juego y película.



LA BESTIA MISTERIOSA

Pese a no tener nombre o explicación en la película, es uno de los personajes más memorables de la aventura. Hace una breve aparición en el juego, surgiendo aquí y allá por el escenario y haciendo un daño considerable a la salud del jugador.



EL POTAJE DE EGG SHEN

Antes de enfrentarse a las hordas de Lo Pan, Egg Shen prepara una poción mágica que amplifica todas las habilidades de los héroes. Aunque su efecto en Jack no está muy claro en la película, en el juego sí que mejora la magia de Egg Shen, dándole más duración y poder.



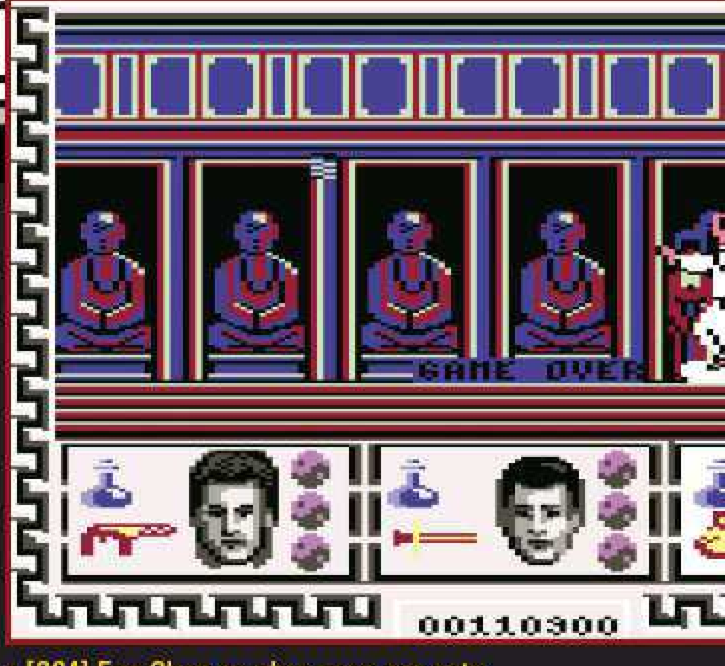


EN CARTELERA: BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA



nivel, *Aliens*, junto a esta licencia. El desarrollo de *Aliens* comenzó dentro de la propia compañía, mientras que *Big Trouble In Little China* fue sacada al exterior, y a partir de este punto los orígenes del juego se tornan algo confusos. Está claro que fue originariamente encargado a un estudio externo, posiblemente Source Software Ltd, que por razones perdidas en los místicos abismos del tiempo, no fue capaz de completar el encargo. Con la fecha límite navideña aproximándose, el director de Software Studios de Activision, Jon Dean, pidió ayuda a Mev Dinc y su equipo. "Habíamos hecho un buen trabajo de última hora con la versión de Amstrad de *Enduro Racer*," explica Dinc. "Así que me volvieron a pedir una tarea similar. Realmente no nos interesaba demasiado, porque ya teníamos lío con el desarrollo de *Aliens*." Pero Dean y Rod Cousens, de Electric Dreams, eran muy persuasivos. "Teníamos algunos archivos del equipo original, pero realmente no se había trabajado en ello más allá de algunas pantallas de prueba," dice Dinc. "Así que empezamos más o menos de cero, y en dos meses teníamos el juego terminado para Spectrum, Amstrad y Commodore 64". El propio Dinc programó las versiones de Spectrum y Amstrad, con Edwin Rayner encargándose de la de C64. Nick Cook completó el equipo como grafista, mientras que Jon Dean supervisó la producción tanto de *Big Trouble* como de *Aliens*. Dean continúa: "*Big Trouble In Little China* era parte de un puñado de juegos con el que intentamos crear una 'ventana dorada', aprobados y lanzados antes de Navidad de 1986. Así que pedimos a los equipos (incluidos Mev y Nick) que acudieran a nuestro edificio en Southampton, y esencialmente permanecieran allí hasta que salieron los masters." Durante semanas, las oficinas de Software Studios en la costa sur fueron un caos debido al personal extra, sacos de dormir y restos de comida rápida. No fue la situación ideal a la hora de producir un videojuego fiel a la película. "Tenía todos los ingredientes para dar pie a un gran juego," dice Dinc. "¿Quizás un cruce entre arcade y beat'em-up? Por desgracia, acabó siendo una labor de rescate, y no nos dio tiempo a cambiar el diseño. "

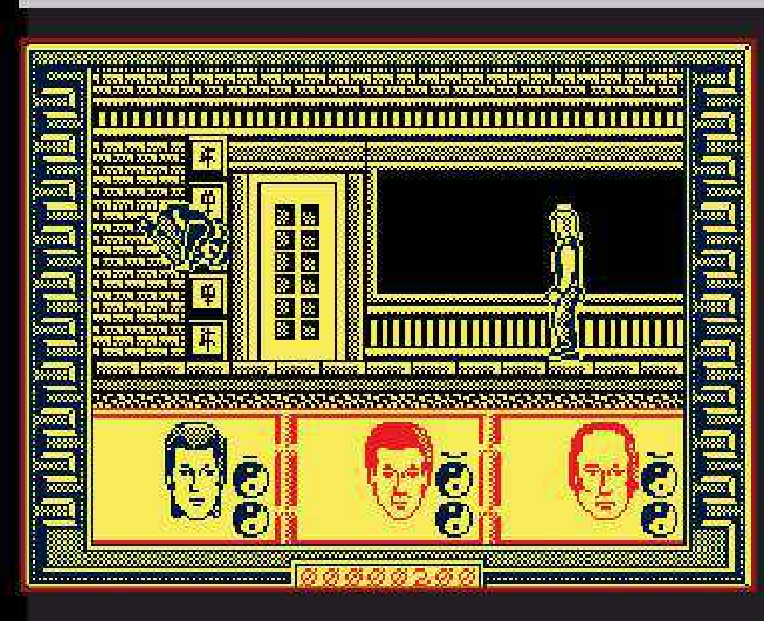
> **"¿Sabes lo que diría Jack Burton en un momento como este?"**
> Jack Burton



» [C64] Egg Shen se abre paso por este corredor. Parece que esté haciendo surf.

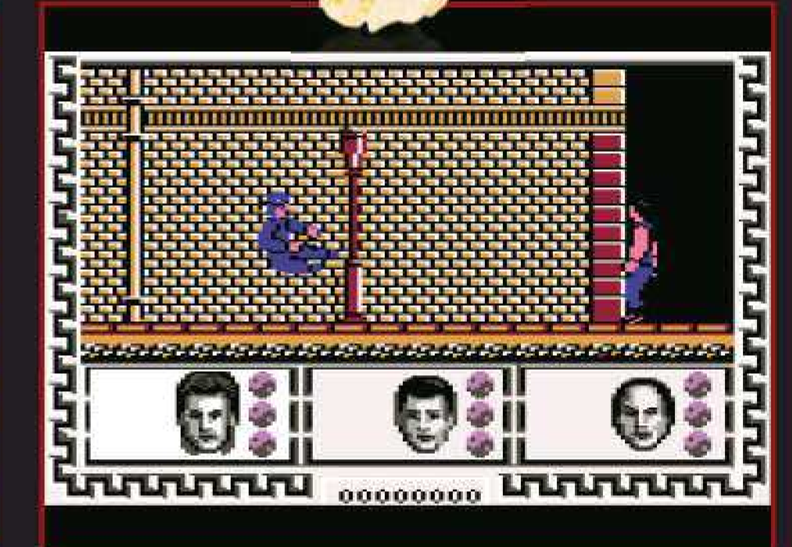
» [Amstrad CPC] El port de Amstrad de *Big Trouble* no fue capaz de sacar partido de los puntos fuertes del sistema

VERSIONES NOTABLES



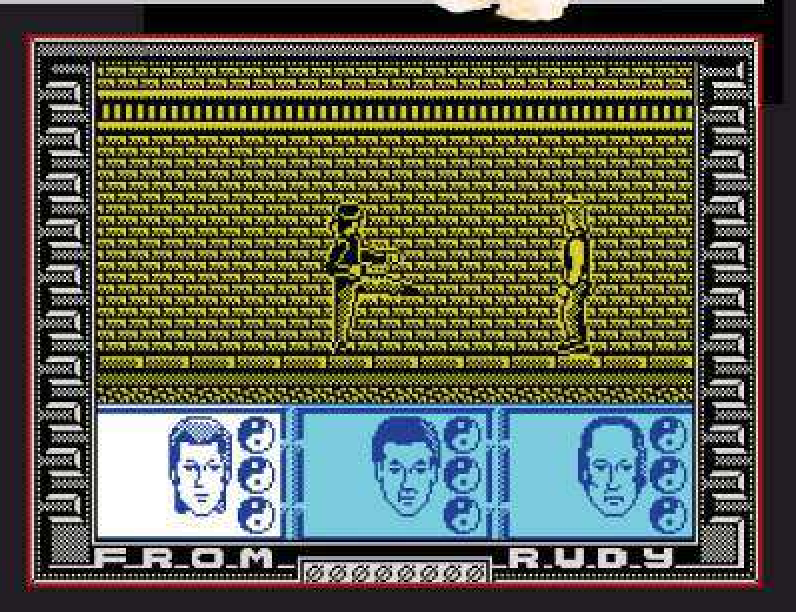
AMSTRAD CPC

■ Puede discutirse si la versión de Amstrad es mejor o peor que la de Spectrum. Posiblemente van a la par, porque aquí hay más colorido (aunque parte de la paleta escogida es extraña.... ¿balas púrpuras?), pero el scroll es mucho peor. La mecánica es igual de mediocre: no hay mucho que hacer aparte de atravesar cada nivel de lado a lado enfrentándose al ocasional villano.



COMMODORE 64

■ Posiblemente, la más pobre de todas las reinterpretaciones para ordenadores domésticos de la película, y una gran decepción para los fans de Commodore. La blanda y aburrida mecánica empeora incluso más debido a unos sprites toscos y poco atractivos. Hasta el sonido, aquello que salva tantos desastres en Commodore, es lamentable.

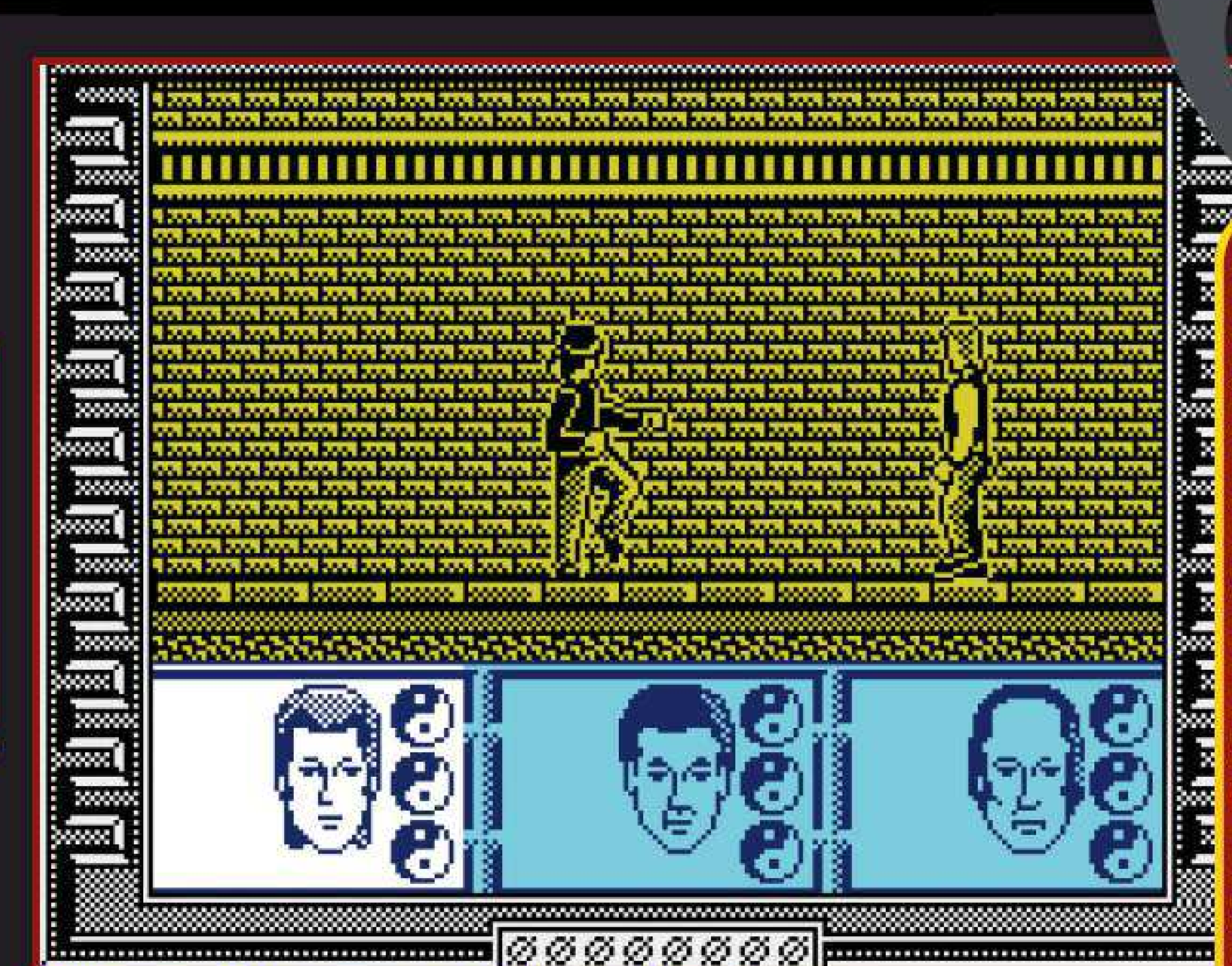


ZX SPECTRUM

■ El juego de Spectrum, programado por Mev Dinc, al menos es gráficamente agradable, pese a su acción en monocromo. No deja de ser, en cualquier caso, una oportunidad perdida. Una vez te acostumbras a su único punto original, el scroll de derecha a izquierda, el aburrimiento es inevitable debido a lo repetitivo del escenario y a lo poco trepidante de la acción







» [ZX Spectrum] Hay menos colores, pero se compensa con un scroll impresionante.

» [ZX Spectrum] El juego empieza en los callejones de Chinatown.

Ese diseño, dejando de lado la inusual decisión de que el scroll transcurra de derecha a izquierda, es el de un juego de lucha del montón, donde se puede combatir con tres personajes de la película: Jack Burton, Wang Chi o Egg Shen. El trío avanza hasta que aparece un enemigo solo. En este punto, los dos personajes que no controla el jugador se van, y el otro tiene que liquidar al esbirro. Cada uno de los héroes tiene un power-up: Jack una ametralladora, Wang Chi una espada y Egg Shen una poción que incrementa el alcance y poder de sus rayos mágicos. Se pueden recoger cuencos de arroz que recuperan energía perdida, hasta el encuentro final con Lo Pan. Como era habitual, buena parte de la estética del juego se tomó de fotos y guión. "Aquel guión con el que trabajamos no era el de un clásico de culto," apunta Dean. "Era una película desconocida de guionistas novatos. Acababa de estrenarse en Estados Unidos y pronto nos dijeron que había sido un fracaso." Para Dinc y su equipo, la presión de fechas era fuerte, pero acabaron dando más importancia a otro proyecto. "El juego de *Aliens* era muy importante para Activision, y ese sí que tenía que hacerse sin excusas para Navidad."

Big Trouble In Little China fue recibido en la primavera de 1987, cuando finalmente llegó a las tiendas y se recibió con similar nivel de entusiasmo que la película. Las críticas variaron, pero en general lo tildaron de mediocre. Dinc tiene recuerdos contradictorios. "Era una buena licencia, pero hubo quien acabó decepcionado. Si me hubiera implicado más en el diseño o hubiera tenido más tiempo, habría llegado a algo completamente distinto. La película tenía todos los ingredientes y potencial para un juego." Con las tres versiones prácticamente idénticas en términos de mecánica, Dinc está orgulloso de algunos aspectos técnicos. "El scroll era bueno y rápido en Spectrum, algo que no se le daba demasiado bien a la máquina. Y tenía elementos interesantes, como el cambio instantáneo de personaje." El fracaso de la película no ayudó al juego, aunque el equipo de Dean encontró divertido ese descalabro. "Cuando vimos *Golpe...*, nos encantó y no entendimos el fracaso" exclama. "También nos dimos cuenta de todo lo que podíamos haber hecho con el juego." Aunque ha quedado como una oportunidad perdida, y un buen microrretrato de las presiones a las que se enfrentaban los estudios, la película es un clásico con todas las letras. Y seguro que Jack Burton, que debe seguir dando tumbos en su camión, está de acuerdo. ★

ALGUNA LICENCIA

¿Pasó aquello de verdad?

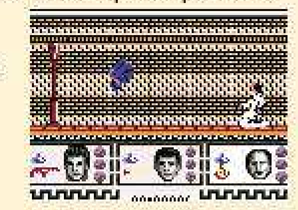
EGG SHEN FLOTANTE

■ Egg Shen es el primer personaje principal que conoce el público. Es un hombre de muchos talentos, pero lo que no hace es flotar en una barra de pan antigravitatoria como en Spectrum y Amstrad.



RETRATOS TRÓSPIDOS

■ La versión C64 de *Big Trouble* tiene unos gráficos horribles, pero en la zona de los marcadores hay tres buenos retratos. Es una pena que no se parezcan ni remotamente a los protagonistas de la película.



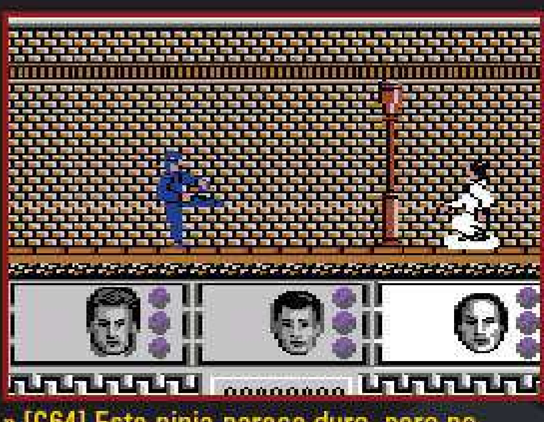
VILLANOS CHINOS EN MALLAS VERDES

■ El malvado Lo Pan tiene dos disfraces en *Golpe en la Pequeña China*: un arrugado anciano y una encarnación más joven. En lo que no llega a mutar es en Robin Hood, como se ve al final de la versión de Commodore 64.

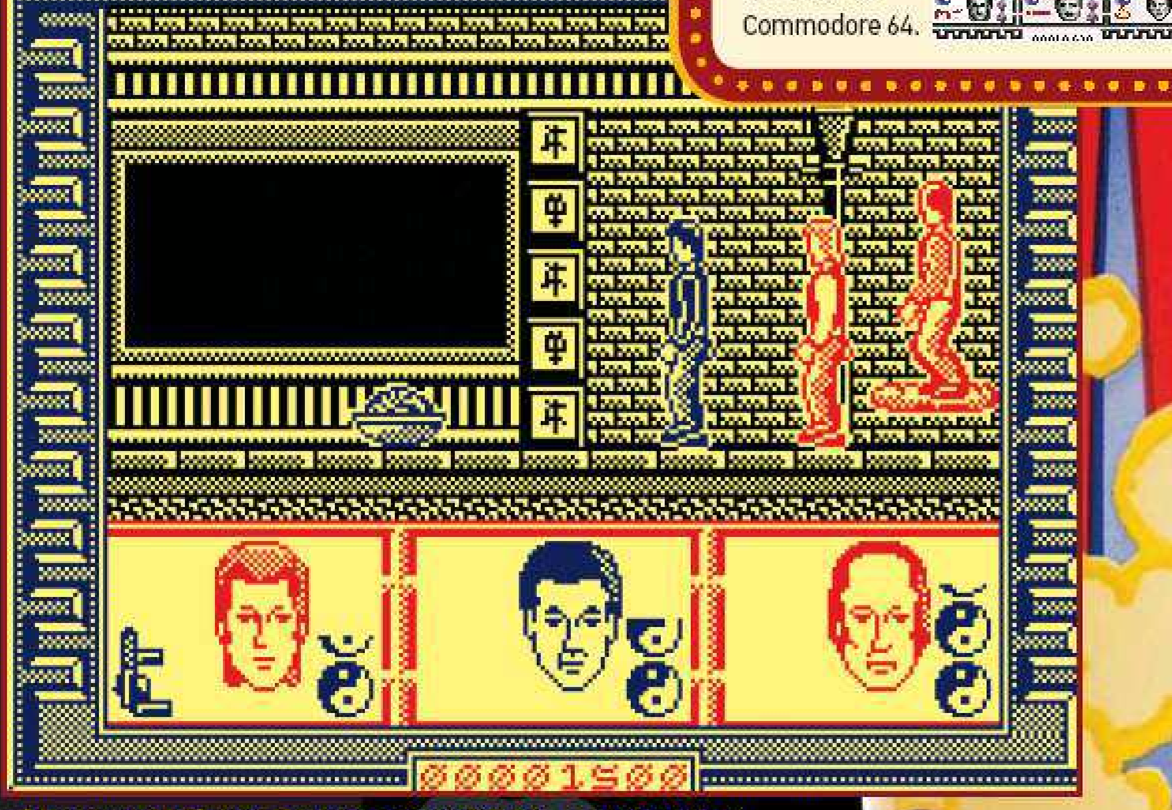




» [Amstrad CPC] Por alguna extraña razón, el segundo nivel está mucho más oscuro.

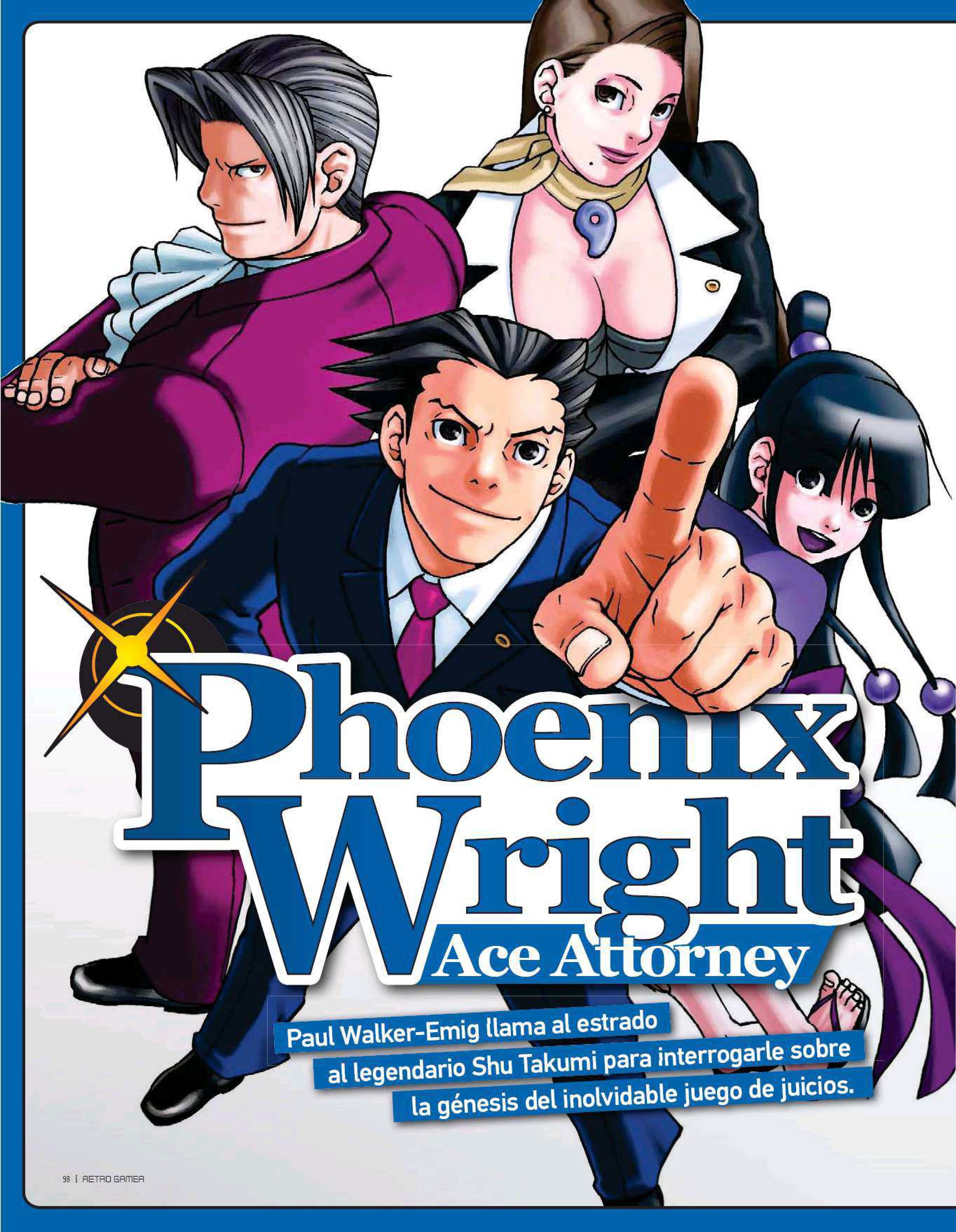


» [C64] Este ninja parece duro, pero no debería ser complicado eliminarlo.



» [Amstrad CPC] Jack Burton no está feliz de ser relegado al segundo lugar. Quizás no esté "todo en los reflejos"...



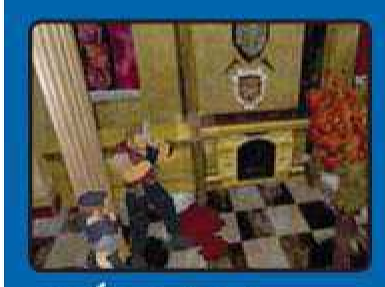


Phoenix Wright
Ace Attorney

Paul Walker-Emig llama al estrado al legendario Shu Takumi para interrogarle sobre la génesis del inolvidable juego de juicios.

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Capcom
» **DESARROLLADOR:** Capcom
» **LANZAMIENTO:** 2001
» **PLATFORMAS:** Game Boy Advance, DS, otras.
» **GÉNERO:** Novela gráfica, puzle



MÁS DE CAPCOM

STREET FIGHTER II
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1991

RESIDENT EVIL (FOTO)
SISTEMA: PLAYSTATION, SATURN, PC
AÑO: 1996

GHOST TRICK : PHANTOM DETECTIVE
SISTEMA: DS, MÓVILES
AÑO: 2010

Explicar por qué *Phoenix Wright: Ace Attorney* es un juego interesante no es sencillo. Es un problema que incluso el creador del juego, Shu Takumi, tuvo que afrontar cuando se le ocurrió la idea original. "Cuando presenté el proyecto por primera vez la reacción fue negativa. La gente escuchó las palabras 'juicio' y 'abogado' y pensó que el juego sería difícil y aburrido, o que requeriría tener formación en Derecho. Aun así saqué fuerzas para intentar eliminar esa mala percepción, darle la vuelta para que tuviera un impacto positivo". Todo aquello que podía parecer un tostón - jugar a ser un abogado defensor - acabó convirtiendo el juego en todo lo contrario. Sin embargo Capcom no sabía que eso era lo que Takumi tenía en mente en aquel entonces. ¿Cómo se creó el primer juego en la ya veterana saga *Ace Attorney*? "Alrededor del año 2000, Capcom tenía algunos títulos más pequeños en producción con el objetivo de permitir que los miembros más jóvenes de la compañía ganaran experiencia", explica Takumi. *Phoenix Wright* se convertiría en uno de esos títulos. "Mi jefe, Shinji Mikami, me dio seis meses y me dijo que podía hacer todo lo que me apeteciera. Siempre he sido un gran fan de las novelas de misterio clásicas, así que sabía que esta era mi primera y tal vez última oportunidad de hacer mi propio juego de misterio, como siempre había soñado", señala. "Escribí el documento de diseño para *Phoenix*



» [DS] Este es quizá el icono más reconocible de la serie Ace Attorney.



» [GBA] Larry Butz (Masashi Yahari en su versión japonesa) siempre acaba metido en líos.

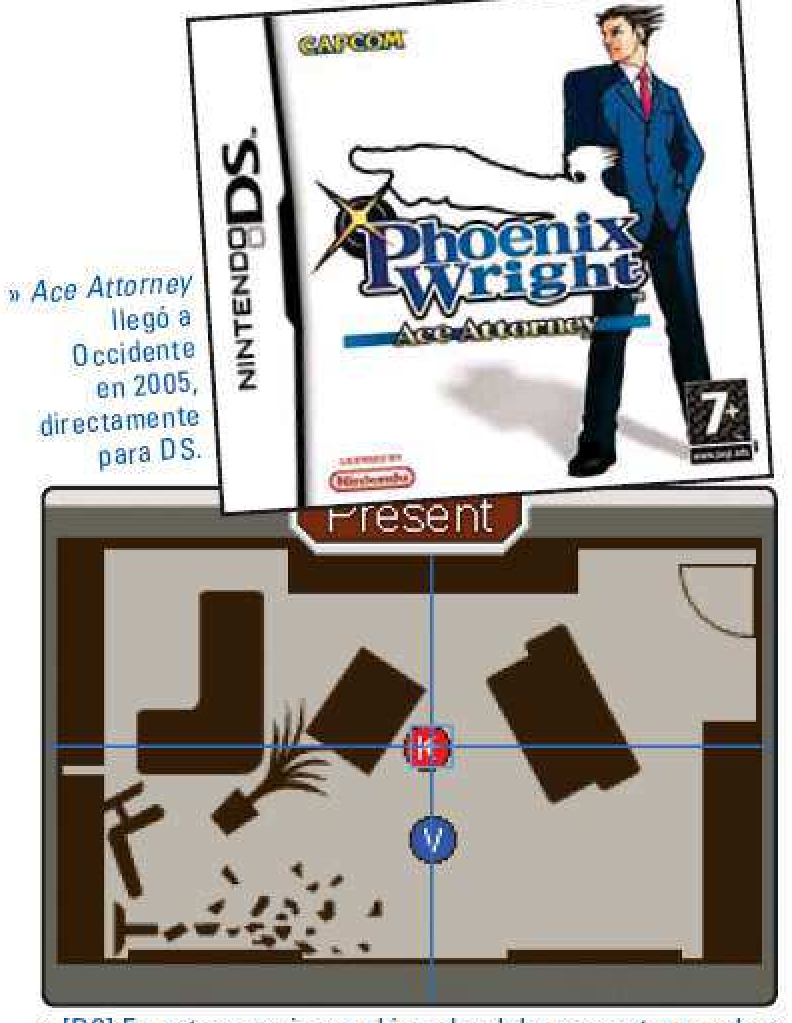
> **"El concepto original del juego no se centraba en los juicios. "**
> Shu Takumi



» [DS] *Chistes malos y bromas cursis son habituales en el repertorio de Wright.*

Wright pero nadie en Capcom supo del juego hasta estar prácticamente acabado". El juego demuestra muchas de sus virtudes durante las fantásticas batallas en el juzgado, donde debes enfrentarte al fiscal e interrogar a los testigos buscando contradicciones en sus declaraciones. Sin embargo, para elevar el sistema de juego, *Ace Attorney* incluye secciones de investigación muy pausadas donde hay que visitar las escenas del crimen y entrevistar a testigos, recopilar pistas y preparar la posterior defensa. Takumi revela que, desde el principio, estas secciones de investigación eran la totalidad del juego, que no había desarrollo dentro del propio proceso judicial. "El concepto original del juego no era sobre juicios, sino más bien un juego de aventuras clásico en el que interpretabas a un detective. Pero a medida que pensaba más y más sobre el sistema de juego se me ocurrió el concepto de poder enfrentarte al sospechoso y usar pruebas para demostrar su falso testimonio. Estaba seguro de que este nuevo estilo de juego de misterio, nunca visto antes, merecía tener un nuevo tipo de personaje principal en lugar del 'ultramanido' detective privado ", dice refiriéndose al abogado Phoenix Wright. Takumi señala que su influencia principal para que el protagonista fuera un abogado fue la serie *Perry Mason*. "Y así nació ese estilo de juego focalizado en investigar escenas del crimen y reunir pruebas que poder usar en una batalla judicial", dice Takumi. A pesar de lidiar con un tema tan macabro como el del asesinato, *Ace Attorney* ha hecho de ello - añadiendo muchas dosis de humor absurdo - una de sus señas de identidad, llegando a enseñar testimonios de médiums espiritistas o incluso a interrogar en el estrado de los testigos a una ballena. Le preguntamos a Takumi cómo ideó esos extraños escenarios para el juego, así como los sorprendentes giros que van apareciendo al ir profundizando en los casos. "El proceso fue diferente en cada caso", responde Takumi. "Nunca antes había escrito un documento ▶





» *Ace Attorney* llegó a Occidente en 2005, directamente para DS.

» [DS] En estas secciones el jugador debe presentar pruebas que demuestren el falso testimonio del testigo.

de escenario, así que no tenía mucha idea de lo qué hacer. Comencé elaborando una lista de ideas para destapar las mentiras de los testigos, como por ejemplo que confundieran su mano izquierda con la derecha, o que se equivocaran a la hora de recordar qué habían comido ese día en concreto. Trabajé para ver cómo podía crear una historia alrededor de esas contradicciones", explica. "El problema es que usé todas en el primer juego, así que para el segundo decidí utilizar casos impactantes, como un asesinato en el que no se había recogido ninguna huella porque el sospechoso podía volar, o un asesinato cometido por un alma que ocupa el cuerpo de un médium. El *Phoenix Wright* original fue desarrollado por un equipo mínimo. Takumi recuerda que solo había siete personas trabajando, incluyéndolo a él. "Estuve a cargo del diseño del juego, del escenario y la dirección. Tuvimos dos diseñadores gráficos, dos programadores y dos diseñadores de audio, uno para la música y otro para los efectos de sonido. Es el equipo más reducido en el que he trabajado y creo que fue ideal para crear mi estilo de desarrollo de juegos ". Takumi señala los aspectos positivos y negativos a la hora de trabajar con un equipo tan escaso. Define a sus colaboradores como "únicos y talentosos" y dice que trabajar de esta forma permitió que "fueran capaces de dar lo mejor de sí mismos y así crear un juego muy consistente y pulido". En el lado negativo señala que "si algo hace que las relaciones interpersonales no vayan bien esto puede tener un efecto devastador dentro del proyecto".

Sin embargo, el hecho de tener ese reducido plantel y a su vez trabajar en una consola portátil, Game Boy Advance, para la que se lanzó el *Phoenix Wright* original en 2001 sólo en Japón, hizo que este primer capítulo no destacara precisamente por sus valores de producción. El juego se basa principalmente en texto, en el puñado de gritos característicos de Phoenix, como "¡Objection!" o "¡Hold it!", usando muy pocas animaciones. Pero a pesar de esas limitaciones *Ace Attorney* es maravillosamente dinámico. Es un brillante ejemplo de cómo se puede hacer mucho con muy poco. Los personajes no se mueven mucho, pero son tremendamente expresivos con sus reacciones melodramáticas y teatrales, como si fueran actores

El reparto

Detective Gumshoe

■ Este desafortunado detective tiende a pasar por alto muchas de las evidencias y tiene propensión a contarle a la defensa mucho más de lo que debiera.

Maya Fey

■ Médium espiritual cuyas habilidades especiales empiezan a dar sus frutos a medida que avanza el juego. Optimista y decidida, es un importante apoyo para Phoenix al convertirse en su asistente.

Phoenix Wright

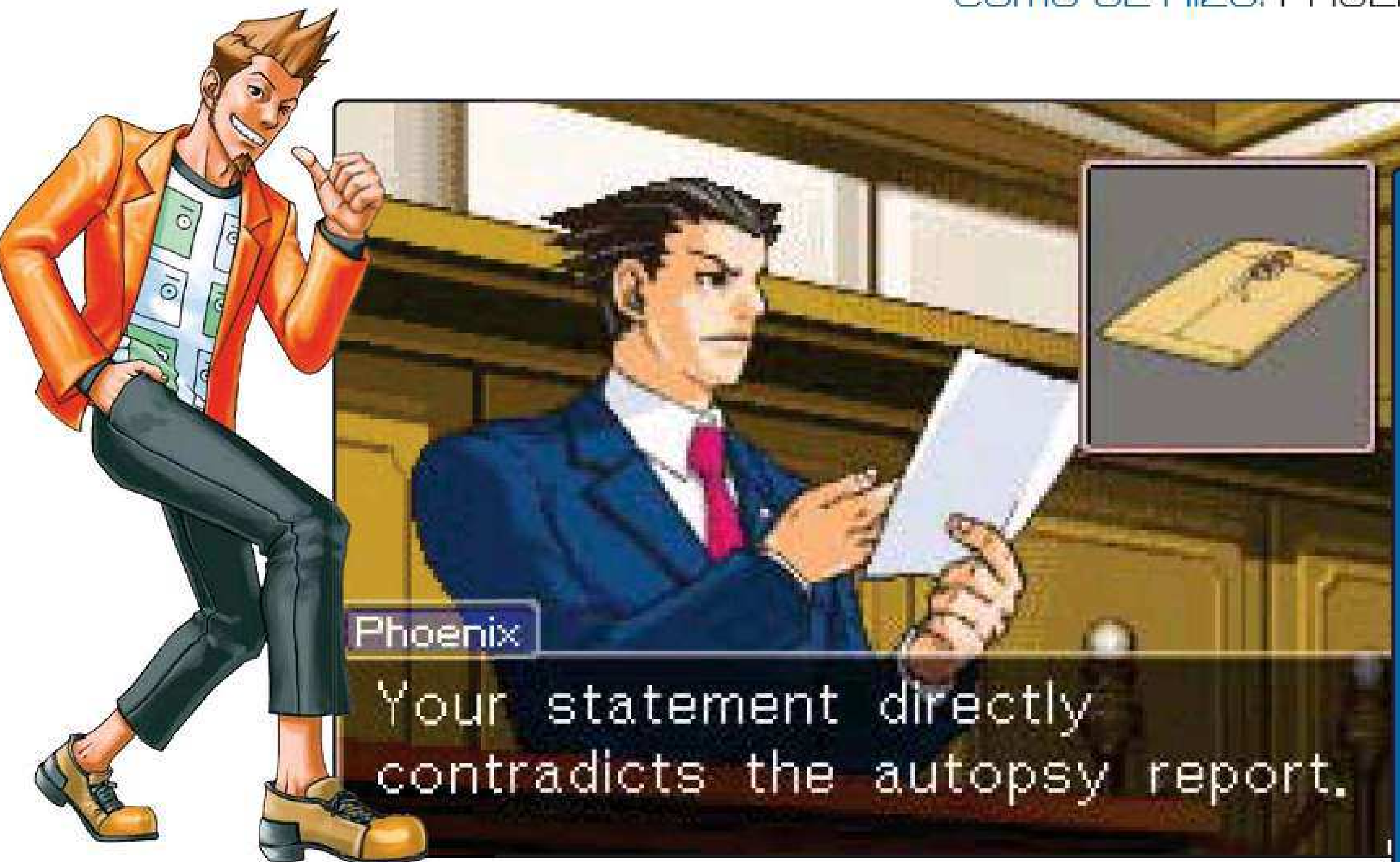
■ Leguleyo novato bajo la tutela de la abogada Mia Fey. Su tendencia a acabar siendo el blanco de todas las bromas, así como su fe ciega en la inocencia de todos sus clientes lo convierte en un personaje entrañable.

Miles Edgeworth

■ Un fiscal implacable al que no le gusta nada perder. Al principio parece el villano de la historia, pero pronto intuiremos que hay mucho más que averiguar sobre él.

Mia Fey

■ Abogada defensora veterana y mentora de Phoenix Wright. Su asesinato al inicio del juego avoca a Phoenix a querer descubrir la verdad detrás del caso 'DL-6'.



» [DS] Encontrar contradicciones en el testimonio de los testigos es uno de los objetivo del juego.

Más allá del juego

Hay muchas series de éxito en el mundo del videojuegos que tienen sus propios spin-offs, cómics o novelas. *Ace Attorney* tiene todo eso y algo más. En 2012 tuvo una película de acción dirigida por Takashi Miike llamada *Gyakuten Saiban*, o *Turnabout Trial*, que es el nombre japonés de la franquicia. La película sigue la historia del primer juego de la serie, centrándose en el llamado caso 'DL-6'. En 2013 se estrenó una obra de teatro basada en la serie, llamada *Turnabout Spotlight*, que cuenta una nueva historia con personajes del juego. Por último tenemos los musicales, producidos por la compañía de teatro femenina Takarazuka Revue. Comenzaron en 2009 con *Ace Attorney: Truth Resurrected*, una adaptación del último episodio del primer juego. En 2010 estrenaron *Ace Attorney 2: Truth Resurrected Again*, que incluía un acto original y otro basado en el episodio final del segundo juego, *Justice For All*. En 2013 la compañía eligió una puesta en escena centrada en el rival de Phoenix Wright y su aliado ocasional, Miles Edgeworth, titulada *Ace Attorney 3: Fiscal Miles Edgeworth*.

de cine mudo. Los escasos gestos que aporta cada personaje son emblemáticos y definen muy bien la personalidad de quien los expresa, sirviendo a las mil maravillas para señalar el impacto de lo que sucede en escena, ya sea la reacción de Phoenix ante un desplante o que un testigo intente echarse atrás al darse cuenta de que lo han pillado mintiendo. Añádele un puñado de efectos de sonido caricaturescos y obtendrás un juego lleno de personalidad que contradice su naturaleza relativamente estática. Preguntamos cómo Takumi y su equipo idearon ese estilo. "No hubo ninguna inspiración particular para nosotros", responde Takumi. "Creo que acabamos empleando ese estilo de juego simplemente porque el equipo era joven y decidimos hacer algo que nos agradara, que nos resultara gracioso. Queríamos que transmitiera una buena sensación de satisfacción cada vez que se descubriera la contradicción en el testimonio del sospechoso y este se derrumbara", continúa. "Cuando el proyecto estuvo casi terminado pensé qué esto realmente podría ser divertido". Un punto clave que hace que las batallas en los tribunales en *Ace Attorney* sean tan emocionantes, a pesar de que en su mayoría consisten en leer texto entre algunas animaciones dispersas, es el ritmo que tienen. El juego recrea de manera magistral la sensación de que vas a descubrir algo, y la cámara oscila y cambia a medida que aumenta la intensidad, para acabar de rematar al testigo o para remarcar cómo

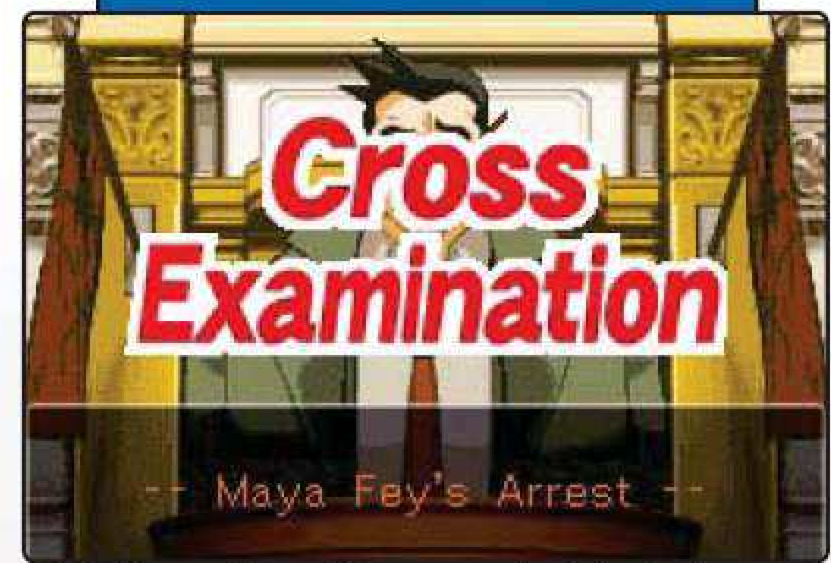
> "Acabamos empleando ese estilo de juego porque el equipo era joven"
> Shu Takumi

vas perdiendo en el juicio. Se resaltan los puntos de inflexión clave dentro del proceso judicial, no solo por las expresiones y gestos de los personajes, sino por la aceleración de la velocidad de los intercambios y el uso de la ya icónica música creada para el juego por Masakazu Sugimori. Usando esos elementos, música, expresiones, ritmo en el diálogo, y esos saltos entre defensa, acusación, testigo y juez, el juego consigue que te sientas acorralado cuando todo está en tu contra de manera magistral. Takumi señala que "el trabajo que se tuvo que realizar para que el ritmo de las batallas en el tribunal fuera justo fue tremendo. Para un juego en el que la actividad principal del jugador es leer texto, lo primero y más importante era asegurarse de que no aburriera. Esto no solo se aplica a la trama, sino también a los detalles, como los cambios de música y las animaciones de reacción de los personajes, en los que trabajamos mucho. Tuvimos muchas reescrituras de los primeros tres casos del primer juego para ser del todo conscientes de cómo funcionaba ese flujo. Si yo no disfrutaba de la historia, tampoco habría forma de que un jugador fuera capaz de hacerlo, por lo que era muy importante evaluar si esta era entretenida o no".



» [GBA] En el mundo de *Ace Attorney* el asesinato está a la vuelta de la esquina.

El duro trabajo que Takumi y su equipo tuvieron que hacer para conseguir ese ritmo de juego valió la pena. Con seis juegos principales y un puñado de spin-offs, *Ace Attorney* sigue siendo un valor en alza. Nuevos abogados como Apollo Justice y Athena Cykes se han unido a Phoenix en el camino, y cada juego ha introducido nuevas dinámicas para mantener



» [DS] Si buscas bien podrás encontrar pinceladas de algunos juegos de lucha de Capcom.

el interés de los jugadores. El atractivo de la serie no ha cambiado mucho, ya que todavía podemos encontrar esa mezcla única de trabajo detectivesco y duelo judicial emocionante establecida por Shu y sus seis colegas para el primer *Ace Attorney*. Le preguntamos a Takumi si, echando la vista atrás, habría algo que hubiera deseado cambiar, haber hecho de manera diferente. "No", responde. "Cuando haces un juego pones lo mejor de ti durante el tiempo necesario, y aunque algunas cosas pueden salir mejor de lo esperado y otras peor, eso forma parte de cada desarrollo y de cada juego. Nada más acabar un título se me ocurren un montón de cambios y mejoras, pero a medida que pasa el tiempo tengo la sensación de que el juego final me gusta cada vez más, incluyendo esos defectos. Por eso creo que es mejor dejar los juegos, una vez acabados, como están". ★

LA HISTORIA DE

AMS



» La segunda generación de PC de Amstrad llegó a los titulares en 1989 por las razones equivocadas.

TRAD

Durante más de diez años, Amstrad produjo docenas de ordenadores, desde el CPC hasta el PCW y los PC compatibles IBM. El fundador, Lord Sugar, habla con David Crookes sobre ese período, junto con Roland Perry y Richard Chandler.

Entre 1987 y 1989, *Amstrad Acción* publicó una divertida tira cómica llamada *Sugarman*. Se podría decir que fue el precursor del villano del mismo nombre que apareció años después en La Próxima Generación de Marvel Comics, pero estaría mintiendo. No, este se basó en Alan Michael Sugar y su determinación de dominar el mundo con sus ordenadores. Tocó temas tan variados como la compra de Sinclair y su fracaso para entrar en Estados Unidos.

La tira no era muy buena, pero sí una prueba de que Alan Sugar (o Lord Sugar, como se le conoce desde 2009) era bastante conocido. Después de todo, era casi imposible separar a Amstrad de él, dado que llevaba su nombre (Alan Michael Sugar Trading). Fue él quien llevó la voz cantante, tomó las decisiones y condujo las negociaciones, lo que aseguró que la empresa fuera un éxito.

Nacido el 24 de marzo de 1947, Lord Sugar tenía mentalidad empresarial desde pequeño. Vendió cerveza de jengibre a sus compañeros de clase, iba temprano a trabajar a un puesto en el mercado y tenía varios trabajos cuando era adolescente. Conoció a cientos de minoristas en Londres como vendedor de las compañías Robuk Electrical, R Henson y Binatone. Hasta que fundó Amstrad en 1968.



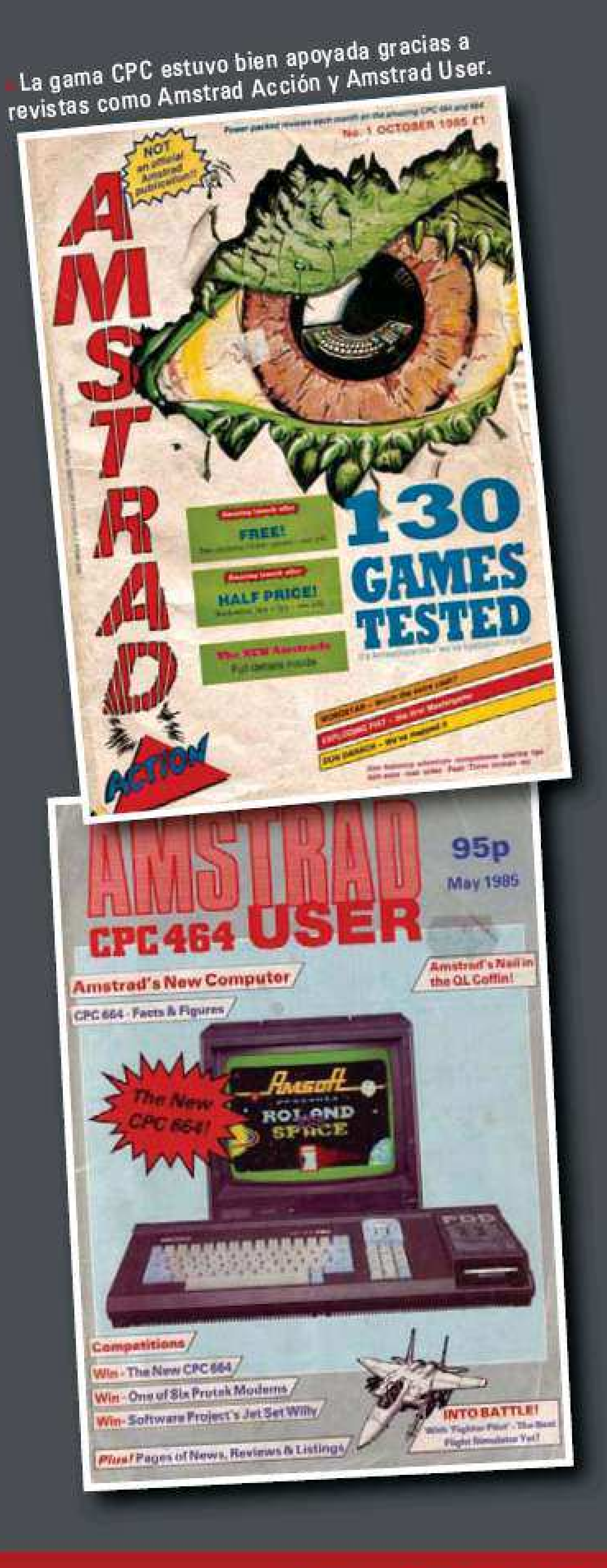
Imagen © Retro Computer Museum

El CPC 664 sólo estuvo a la venta durante seis meses. Amstrad decidió reemplazarlo por el CPC 6128 de 128k.

Inicialmente compró productos para vender con su logo, pero pronto pensó en artículos que podía fabricar desde cero y vender por menos que los demás. Su gran avance fue la

AMSTRAD

La gama CPC estuvo bien apoyada gracias a revistas como Amstrad Acción y Amstrad User.



producción de sobrecubiertas para equipos de Alta Fidelidad, utilizando una técnica llamada moldeo por inyección (permitiéndole vender cada unidad por unas pocas libras). En poco tiempo, Amstrad también estaba haciendo amplificadores y sintonizadores.

Fue la incursión de Lord Sugar en la producción de equipos de música "todo en uno" lo que le dio el éxito. Combinó un amplificador con un sintonizador y una pletina de casete en una sola unidad e hizo parecer que estaban separados. Alimentado por un sólo enchufe y a un precio de 199 libras, tenía la ventaja de ser muy fácil de configurar. Los audiófilos lo odiaban, pero a Lord Sugar no le preocupó.

"Había una mentira en los primeros días de la Alta Fidelidad acerca de que las grandes marcas japonesas tenían algo especial", nos dice. "Pero en realidad no había nada especial en ellas. Nosotros simplemente fabricamos productos y los vendimos a un precio en relación con lo que costaba construirlos, y no con lo que la gente pensaba que se tenía que vender".

En 1982 Lord Sugar comenzó a buscar un nuevo mercado para entrar. Vio los éxitos de Sinclair, Commodore y Acorn en la industria de la informática y detectó un fallo que creyó que podía resolver. "Si tenías uno de sus ordenadores, necesitabas el TV de casa", dice. "Había que enchufarlo y usar un modulador de RF para sintonizarlo en un cierto canal de la televisión. Luego necesitabas un casete para cargar programas. Era muy confuso".

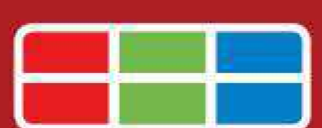
Lord Sugar creyó que podía hacer por los ordenadores lo que hizo por los equipos de Alta Fidelidad. "Mi solución era muy simple", nos dice. "Lo haces todo en uno. Comprarás un paquete que tiene su propia pantalla y su propio lector, lo conectas y ya está. Esa era la filosofía de Amstrad. Queríamos hacerlo más fácil". Pero Lord Sugar también se dio cuenta de que, si quería tener un ordenador en las tiendas, debía diseñarse desde cero.

"Desarrollar un ordenador llevaría cerca de un año", dice Roland Perry, un graduado de Cambridge que trabajaba para la consultoría de diseño de hardware, Ambit International. "Amstrad entregó la tarea a un par de tipos con los que habían trabajado en el pasado. Sólo que estos tipos realmente no entendían la enormidad de la tarea y cuando se dieron cuenta de que nunca la iban a entregar, abandonaron".

Alarmado, Bob Watkins, director técnico y de fabricación de Amstrad, recurrió a Ambit y les preguntó si podían ayudar a rescatar el ordenador. "Necesitaban encontrar a alguien lo suficientemente loco como para pensar que podrían recoger sus entrañas y hacer algo útil con ellas en tres meses", ríe Roland. "Y eso es lo que hicimos".

Lord Sugar creía que crear un ordenador era un proceso sencillo. "Éramos una empresa de electrónica de consumo y la gente intentaba hacer ver que había cierto aire de misterio sobre los ordenadores", recuerda. "Mi punto de vista era que no eran más que otra pieza de electrónica de consumo y que no había ningún misterio en ellos. Sentí que si le aplicábamos nuestra filosofía de producción en masa,

Amstrad lanzó en 1992 un ordenador portátil de tamaño A4 basado en Z80, el NC100 Notepad.



10 JUEGOS QUE DEFINIERON LA GAMA AMSTRAD



ROLAND EN EL TIEMPO

Hubo ocho juegos de Roland para el Amstrad CPC, lanzados entre 1983 y 1985. "Tuvimos *Roland on the Ropes*, *Roland in the Caves*, Roland hace esto, Roland hace lo otro... no puedo recordarlos todos", dice Lord Sugar. "El personaje saltaba por todos lados. Le pusimos el nombre de Roland Perry"

GET DEXTER

Lanzado originalmente para CPC, esta divertida aventura isométrica se desarrolló en Francia, donde el CPC fue popular gracias a los esfuerzos del jefe de Amstrad Francia, Marion Vannier. Con excelentes gráficos y música, estaba lleno de detalles, llevaba al límite la habilidad de los jugadores.



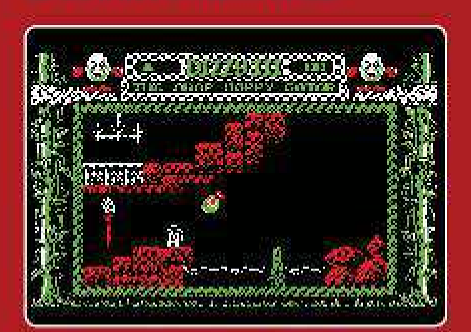


GRYZOR

O *Renegade*, si lo deseas, para cualquiera de los clásicos de Ocean, que se veían de lujo en el CPC gracias a las habilidades artísticas de Mark K. Jones. Lleno de pantallas y con muchas armas a tu disposición. Los propietarios de CPC bendecidos con 128k pudieron disfrutar de una versión mejorada.

FANTASY WORLD DIZZY

Era la prueba de que algunos juegos fueron portados del Amstrad al Spectrum, con los Oliver Twins haciendo del CPC su plataforma principal. Da la casualidad de que *Fantastic World Dizzy* se creó cuando Amstrad adquirió el Spectrum. Dizzy fue una especie de mascota no oficial de los 8 bits en Reino Unido.





BURNIN' RUBBER

Este juego venía con cada GX4000 y demostraba al instante la potencia de la nueva máquina. Creado por Ocean, esencialmente una versión no oficial de *WEC Le Mans*, se jactó de un excelente escalado de sprites y unos gráficos asombrosos. Fue incluido en las unidades de demo enviadas a las tiendas.

“NECESITABAN ENCONTRAR A ALGUIEN TAN LOCO COMO PARA RECOGER LAS ENTRAÑAS”

Roland Perry

obtendríamos un artículo ganador”.

Para crear su ordenador, Amstrad estudió el Commodore 64, el BBC Micro y el Spectrum, teniendo en cuenta los puntos buenos y malos de cada uno. Eligieron un microprocesador Motorola 6502 que se había utilizado en Apple IIe, Commodore PET, BBC Micro y Commodore 64. Pero cuando Roland visitó Locomotive Software, la cosa cambió rápidamente.

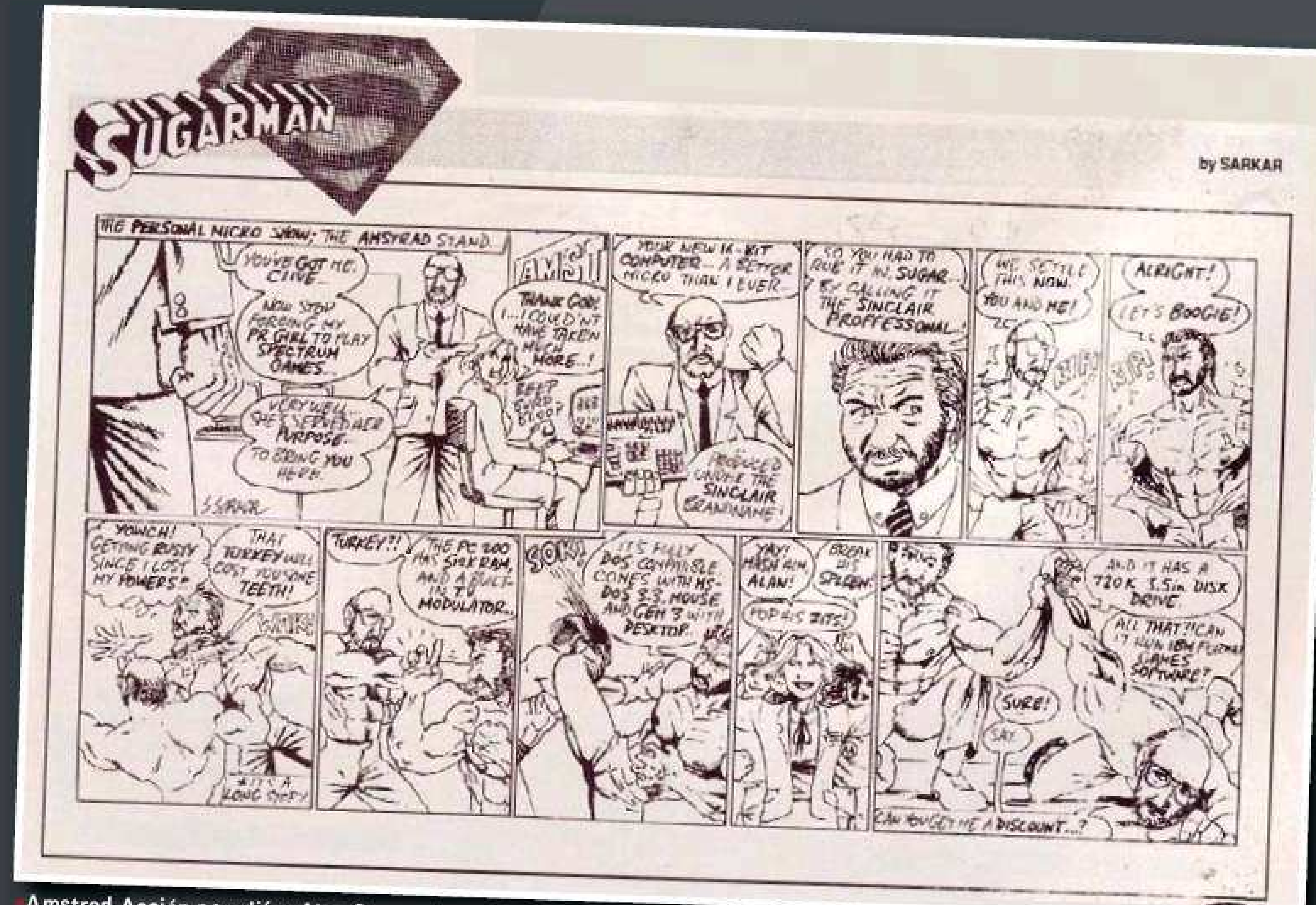
“Estábamos ejecutando Locomotive desde la trastienda de mi pequeña casa y Roland trajo un prototipo de ordenador”, dice el cofundador de Locomotive Software, Richard Clayton. “Quería saber cuánto tiempo nos llevaría portar una copia de nuestro intérprete BASIC”.

Richard le dijo a Roland que tardarían medio año. “El problema era que el sistema usaba un 6502 y nuestro BASIC era para Z80”, dice Richard. “En un Z80 serían cuatro meses. Llamamos a nuestro amigo y diseñador de hardware Mark-Eric Jones para que le echara un vistazo. Rápidamente dijo que el circuito de la placa no funcionaría porque algunas cosas no estaban bien conectadas, y sugirió comenzar de nuevo también en el hardware.”

Perry estuvo de acuerdo con el cambio a Z80 y Locomotive trabajó hasta la fecha límite de Enero de 1984. “Fue un trabajo duro y los días eran largos”, dice Richard. “Pero alcanzamos nuestros objetivos”. Mejoraron BASIC, agregando comandos como ‘DRAW’, ‘INK’ y ‘FILL’. Jones sugirió que Amstrad recortara el número de componentes dentro de la máquina, lo que permitió que una gran cantidad de ellos se comprimieran en un único chip, reduciendo costes. “También hizo más difícil que en Oriente pudieran clonar la máquina”, dice Richard.

Finalmente, Amstrad presentó al Amstrad CPC 464 en Abril de 1984. “Creamos una máquina versátil de 8 bits que podía hacer lo mismo que las otras máquinas”, dice Sugar. La diferencia era que el 464 tenía un reproductor de casete incorporado, venía con un monitor y estaba alimentado por un sólo enchufe. También tenía 64 KB de memoria (Sugar creyó que importaría a los que comparaban especificaciones), 27 colores y 3 modos de pantalla.

Se puso a la venta por 229£ con pantalla



Amstrad Acción parodió a Alan Sugar y lo presentó a los lectores como Sugarman.



En Alemania Occidental, a Schneider se le dio permiso para vender y comercializar los productos de Amstrad.

PREHISTORIK 2

■ Amstrad quería que las funciones adicionales de los Plus sólo fueran accesibles para los juegos en cartucho, pero los desarrolladores pronto encontraron una forma de evitarlo. *Prehistorik 2* fue uno de los juegos de disco y cinta que aprovechaba la paleta de colores ampliada y los detalles gráficos.





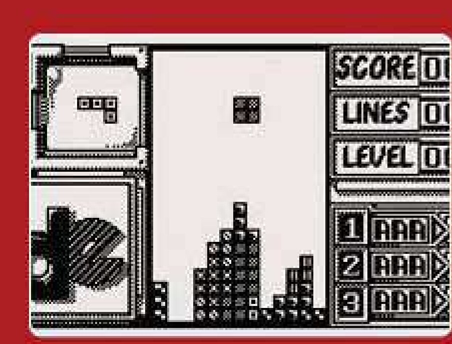
BATMAN

■ El primer juego basado en el mítico Batman también vio la luz en el Amstrad PCW, demostrando que este ordenador podía ser realmente interesante para los jugadores. En esta versión de la aventura isométrica no había color, aparte del verde, pero era extraordinariamente divertido de jugar.

SONIC THE HEDGEHOG

■ Sí, el exitazo de Mega Drive estaba disponible en el Amstrad Mega PC y era idéntico al original. Eso se debía a que era el juego original conectado al puerto Mega Drive situado en la parte frontal de este ordenador 386, híbrido de PC y consola, que incluía también el pad de la consola de Sega.





BLOCKADE

■ Este clon de *Tetris* salió en el Notepad de Amstrad, exprimiendo la alargada y delgada pantalla del "ordenador". Otros juegos para el sistema fueron *Super Blockade* y *Trikade*, pero el Notepad era realmente una máquina para cosas aburridas como el procesamiento de textos y las hojas de cálculo.

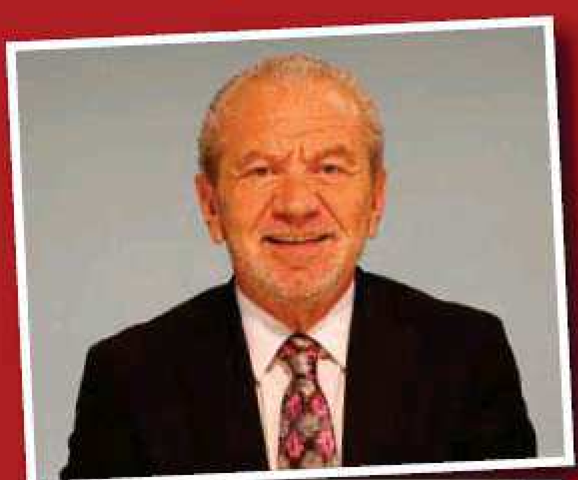
PRINCE OF PERSIA

■ Establecido como un clásico de CPC y con tecnología cercana a los 16 bits, el plataformas de Jordan Mechner se incluyó con el Amstrad PC5286. Dirigido a jugadores, el ordenador venía con un monitor VGA de 14 pulgadas que mostraba 256 colores de una paleta de 250.000, así como con un joystick.



LADO EMPRESARIAL DE AMSTRAD

Cómo el negocio británico demostró ser un competidor importante





» Producir un PC compatible con IBM en 1986 por menos de 1.000£ fue revolucionario.

"Tomamos por sorpresa el mercado de PC", cuenta Lord Sugar sobre la aventura que comenzó en 1986 con el lanzamiento del PC1512 compatible con el IBM de 512K. "En 18 meses, teníamos el 25 por ciento de todo el mercado europeo". También tenían un PC que valía sólo 499£, lo que socavaba gravemente a sus rivales.

Motivado por el deseo de enviar sus ordenadores a todo el mundo y porque quería crear un ordenador compatible con IBM, Amstrad comenzó el proceso de creación de sus propios PC.

"Descubrimos que los componentes dentro de esas máquinas no justificaban el precio de 2.000£ por el que IBM los vendía. Eran más bien 399£ ", nos dice Lord Sugar. "Así que no hicimos que nuestros PC fueran más baratos que otros, sólo los vendimos a un precio más razonable".

Al fijar precios de acuerdo con el coste del hardware, Amstrad vendió millones de unidades. "Las ventas explotaron", confiesa Lord Sugar. A pesar de que originalmente optó por no comprar una licencia para MS-DOS y decidió usar el DOSPlus de Digital Research en su lugar, ese debut tuvo el poder de ejecutar juegos populares como *Monkey Island* y *Elite*. También había un puerto de joystick en el teclado.

Le siguieron muchos más PC, incluida la gama portátil PPC ("Un ordenador para las personas que querían transportar su máquina de su casa al cliente y conectarla cuando llegaran allí", dice Roland Perry). Pero los más importante para nosotros fueron PC5286 y Mega PC". El primero era una PC de 16 MHz basado en 286, con un disco duro de 40 MB y 1 MB de memoria. Dirigido específicamente a los jugadores, tenía un precio de 1.050£ y venía con *Prince of Persia*, *F-15 II* y *Links*.

El Mega PC, mientras tanto, se hizo bajo licencia de Sega en 1993. Originalmente costó 999'99£ y luego pasó a 599£. Incluía hardware de Mega Drive y tenía una CPU Intel 80386SX de 32 bits y un Motorola 68000. Contaba con un disco duro de 40 MB, un megabyte de memoria, ampliable a 16 MB, y un mando, pero no se vendió bien.



» Hoy un objeto de coleccionista, el Mega PC podía reproducir cartuchos de MD.

Al menos no fue un dolor de cabeza como en 1989. Ese año, Amstrad llegó a los titulares cuando tuvo que cambiar todos los discos duros instalados en el modelo PC2386 debido a los problemas del modelo Seagate ST227R. Dicha prensa negativa hizo que la posición de líder de Amstrad en el mercado de PC descendiera mucho.



verde y por 329£ en color. Los usuarios podrían familiarizarse con BASIC de inmediato o insertar una cinta y ejecutar un programa. "El problema inicial fue lograr que los programadores produjeran aplicaciones para él, porque estaban escribiendo millones de juegos para Sinclair", dice Lord Sugar. "Convertirlos al Amstrad CPC 464 fue el mayor desafío que tuvimos en ese momento". Para fomentar el desarrollo, Amstrad envió prototipos a las casas de software, pero también creó su propia división llamada Amsoft, que además creó una revista y un club de usuarios. En Navidad de 1984, Amstrad había vendido 200.000 CPC 464, destacando en el negocio.

"Lo hicimos con casete porque queríamos un buen precio para nuestro primer ordenador, y poner una unidad de disco en ese momento lo habría duplicado", explica Roland. "Pero teníamos una unidad de disco externa para el 464 y cargamos juegos al hacer la demostración de lanzamiento. Cuando comenzamos a venderla, mucha gente nos pedía que la pusiéramos en el 464. Valoramos la gran demanda y pensamos: 'está bien, lo haremos'".

Así nació el CPC 664 (nombre en clave IDIOT, las siglas de 'Includes Disk Instead Of Tape'), que se lanzó en Abril de 1985. "El mercado estaba cambiando y se necesitaban más datos y una carga más rápida, así que construimos el disco flexible en un nuevo CPC". afirma Sugar. "Tuvimos que cambiar con los tiempos". Se vendió por 339£ con pantalla verde y 449£ en color, atrayendo a 70.000 clientes. Además, incorporó el sistema operativo CP/M 2.2.

"Estábamos vendiendo en mercados extranjeros y los distribuidores decían que ya no interesaba un ordenador de 64K porque era muy poco", dice Roland. "Así que un equipo de producción de investigación y desarrollo completamente separado trabajó en el CPC 6128, que era básicamente un 664 con 128K de memoria. Se lanzó primero en Estados Unidos".

La distribución en Estados Unidos fue a cargo de José Luis Domínguez de Indescomp, quien había convencido a Sugar para que le permitiera vender el CPC 464 en España. Domínguez había demostrado ser un gran éxito, para sorpresa de Lord Sugar, que era escéptico con el mercado español, quizás justificadamente debido a la picaresca posterior, como el impuesto a la importación en ordenadores con 64K o menos de RAM. Amstrad tuvo que evitarlo soldando 8K



» Amstrad puso el ZX Spectrum +3 a dormir en 1990, lo que provocó este titular tan dramático.



» Sugar quería el control total del Spectrum cuando Amstrad compró los derechos: no quería que Sir Clive participara.

adicionales, pero inutilizables.

Sugar tenía reservas sobre vender el CPC 6128 en EE.UU., ya que ese mercado era reacio a los fabricantes europeos. Los 64K adicionales se cambiaron de banco y permitieron que la máquina ejecutara CP/M +. Además, Indescomp lo puso a 799$ en color y 699$ en verde.

Amstrad lanzó el 6128 en Europa, reemplazando el 664 tras seis meses. "Quizás no deberíamos haberlo lanzado en UK tan pronto", dice Roland. "Después de todo, nadie en UK sabía que había un 6128 en Estados Unidos". Sin embargo, para los jugadores, el 6128 con su unidad de disco de tres pulgadas y 128K de RAM, demostró ser una máquina potente.

Algunos juegos hicieron un buen uso de la memoria extra, como *Nigel Mansell's World Championship* o *Hero Quest*. "Jugué ocasionalmente a los de ajedrez y shoot'em up, pero sólo por probarlos. No era un experto en ellos", nos dice Lord Sugar".

Lord Sugar estaba muy interesado en que Amstrad lanzara un nuevo producto cada año. En Julio de 1984, esbozó una idea para otro ordenador, uno con un monitor en forma de A4 que tuviera una unidad de disco incorporada y una impresora. Se lanzó en 1985 como el primer PCW de Amstrad, un procesador de texto dedicado diseñado para reemplazar la máquina de escribir, con un monitor monocromo y una impresora de nueve pines. "Pensada para el autor en ciernes, el propietario de la pequeña empresa o el sacerdote que desea escribir su sermón semanal", dice Roland.

Locomotive Software también estuvo involucrada. "Nos pidieron que creáramos el procesador de texto y creamos *LocoScript*", dice Richard. Pero Lord Sugar no estaba del todo contento. "Sugar quería una máquina de escribir electrónica, por lo que estaba muy decepcionado de que tuviera que terminar de editar un documento antes de imprimirlo", agrega Richard. Aun así, el PCW vendió de maravilla. Hubo seis tipos de PCW en total lanzados hasta 1995. "Lo único que nunca entendí es por qué ninguna compañía produjo una máquina similar para competir con nosotros", dice Roland. "Teníamos el mercado para nosotros".

"LO ÚNICO QUE NUNCA ENTENDÍ ES POR QUÉ NINGUNA COMPAÑÍA PRODUJO UNA MÁQUINA SIMILAR PARA COMPETIR CON NOSOTROS"

Roland Perry

» El PCW8256 fue una evolución de la gama CPC y estaba dirigido principalmente a las empresas.

AMSTRAD PCW

Una breve historia de una de las gamas de PC más populares del Reino Unido



» A diferencia de los modelos grises de CPC, la gama PCW de Amstrad tenía un aspecto más empresarial.

Cuando Amstrad lanzó la gama PCW en 1985, no pensaron ni en sueños que se convertiría en el ordenador más popular en Reino Unido durante 31 años. Hasta que Raspberry Pi vendió 8 millones en 2016, eso es lo que logró, ya que intentaron que la máquina de escribir no fuera más que un recuerdo.

El PCW8256 tenía 256 K de memoria, un teclado con teclas dedicadas para cortar, copiar, pegar e imprimir y una impresora. "Evolucionó a partir del CPC", nos dice Lord Sugar. "Tenía la misma filosofía". La idea era vender una máquina que permitiera a los usuarios procesar las palabras, haciendo uso de una resolución de 90 por 32 que permitía visualizar una página A4 completa sin necesidad de desplazarse.

"Antes del PCW, la gente necesitaba un programa que ejecutaban en un ordenador junto con una impresora y un monitor por separado, y yo simplemente decía: 'No, lo que haremos es hacerlo todo en uno: un monitor y la electrónica en una caja, un teclado frente a ella y una unidad de disco integrada ", continúa Lord Sugar. "Los dibujos originales tenían la impresora encima pero vimos que no era la forma correcta de hacerlo".

Amstrad continuó refinando la gama. El 8256 fue seguido por el PCW8512 (512K de RAM y 2 disqueteras de 3 pulgadas); el PCW9512 cambió la pantalla verde por una en blanco y negro; el PCW9256 (una unidad de 3,5 pulgadas). El PCW16 de 1995 a 299£ utilizó una nueva interfaz gráfica del SO. Al igual que el Mega PC, apenas se vendió.

Sin embargo, los jugadores podrían disfrutar de las aventuras de Infocom, Level 9 y Magnetic Scrolls. Pero también tuvo grandes nombres, como *Batman* y *Head Over Heels* o *Match Day II* y *Last Ninja 2*. "PCW fue el primer ordenador que tenía una lista de espera en Dixons", dice Roland Perry. "Los vendedores no podían ofrecer otro producto a los clientes cuando nos quedamos sin stock porque no había nada equivalente".

ORDENADORES SINCLAIR

Cómo Amstrad continuó el legado de Sir Clive

Lord Sugar sabía cómo quería que luciera el Spectrum antes de levantar el teléfono para hablar con Sir Clive Sinclair sobre la compra de la marca y los productos de Sinclair. El empresario consiguió que uno de sus diseñadores lo esbozase antes de encargar a los trabajadores en Brentwood, Essex, que cogieran un Speccy, lo abrieran y enumerasen los componentes para poder calcular cuánto costaría fabricarlo.

Estaba convencido de que podría reducir costes y obtener un buen rendimiento en las máquinas de Sinclair. Así que después de darle unas vueltas, se llegó a un acuerdo y el Spectrum pronto fue suyo.

Fue entonces cuando Amstrad se dio cuenta de que tenía otro activo en sus manos: el ex ingeniero de Sinclair Research, Richard Altwasser, que recientemente había comenzado a trabajar para la firma de Lord Sugar. Richard Altwasser entendía el funcionamiento interno del Spectrum y siguió con la modificación del diseño de los chips, mejorando el sonido y produciendo un nuevo diseño de la placa.

En 1986 nació el Spectrum +2 con cinta, adoptando un mejor teclado y un diseño similar al CPC 464. A un precio de 140£, vendió 250.000 el primer año y le siguió el de disco de tres pulgadas, el Spectrum +3. Inicialmente por 249£, incluía AMSDOS en una ROM de 64K, pero no era del todo compatible con el hardware y el software de 48K.

Ambos ordenadores terminaron fabricándose en el Lejano Oriente en lugar de UK para ahorrar dinero. Pero Lord Sugar dice que Amstrad también resolvió un problema importante. "El ritmo de devoluciones del Spectrum fue horrible. Volvían en mayor número de lo que vendían", dice. "No sé por qué, pero obviamente hubo problemas técnicos".

Afortunadamente para los fans del Speccy, nunca se pensó en eliminar el nombre de Sinclair, "Creo que gran parte del valor era la marca", dice Roland Perry, "Simplemente los diseñamos para que fueran asequibles y seguros".



No se puede decir lo mismo de la gama PC de Amstrad. Debutando con el PC1512 en 1986 por el increíble precio de 499£, Amstrad abrió con éxito el mercado de PC a las masas: equipos de sobremesa, dispositivos portátiles y ordenadores portátiles. Hubo dos intentos de crear un PC adecuado para juegos, PC5286 y Mega PC. Todos ellos permitieron a Amstrad hacerse con la cuarta parte del mercado europeo.

El 7 de abril de 1986 anunció que había comprado los derechos para vender y fabricar todos los ordenadores existentes y futuros de Sinclair por valor de 5 millones de libras. Sinclair Research había vendido más de un millón de Spectrum y tenía una cuota de mercado del 40 por ciento, aunque flojeó el año anterior.

"Sinclair estaba a punto de ir a la quiebra, así que entramos allí y compramos los derechos de propiedad intelectual", nos dice Lord Sugar. "Luego tomamos el Spectrum Plus y lo rediseñamos, colocando un reproductor de casete en el extremo. Vendimos cientos de miles de ellos". De hecho, las máquinas Spectrum +2 y +3 fueron grandes vendedores de Amstrad.

En 1988, Amstrad comenzó a trabajar en la modernización de los modelos 464 y 6128 para obtener una mayor porción del mercado de juegos. También quiso luchar con Nintendo con el lanzamiento de la consola GX4000. Cada modelo tenía una ranura para cartuchos que ofrecía a los jugadores ciertas mejoras y, aunque el mismo procesador Z80A de 4 MHz utilizado en el CPC manejaba el software, había 16 sprites de hardware compuestos de 16x16 píxeles y 16 colores que podían ampliarse para duplicar o cuadruplicar el tamaño normal.

Las máquinas también tenían un suave scroll por hardware e interrupciones de línea que daban la ilusión de mostrar más colores y sprites. Un controlador de acceso directo a la memoria reproducía música sin sobrecargar el procesador.

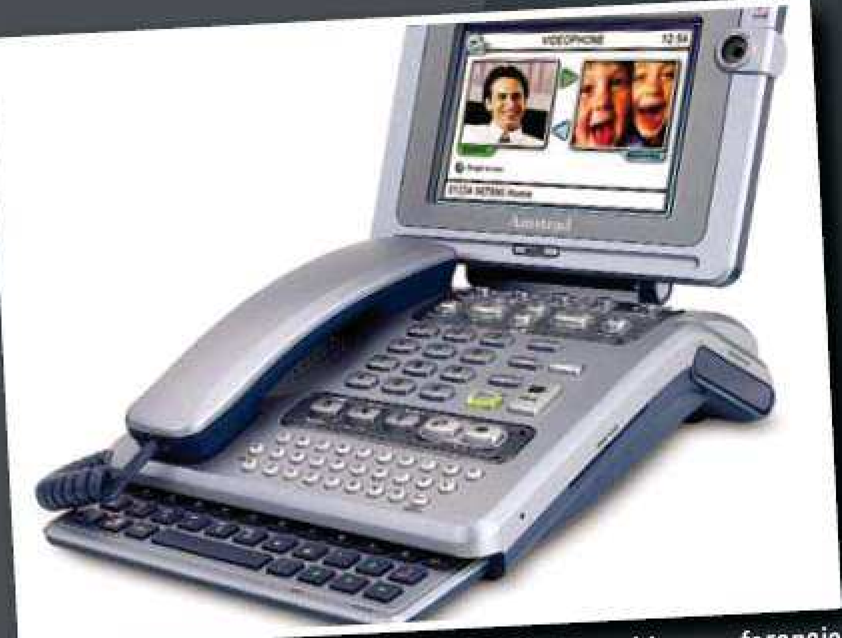
Sin embargo, a pesar de la paleta de 4.096 colores, eran máquinas de 8 bits en un momento en que los 16 bits dominaban. "La GX4000 no era muy buena y llegó en un momento en que intentamos resucitar cosas basadas en el 464. Para ser sincero, no fue realmente un éxito", admite Lord Sugar. Y, sin embargo, Roland no se arrepiente. "No diría que la GX4000 o los Plus fueron un error. Mucha gente nos pidió que hiciéramos algo con nuestras plataformas existentes para que tuviéramos algo vagamente competitivo con Nintendo, y lo probamos", dice.

"La sensación era que la gente quería cargar en cartucho y que, al no tener esta capacidad,



Imagen©Retro Computer Museum

Hoy puede parecer primitivo al lado de MacBook y Surface, pero el PPC512 fue un portátil impresionante para su época.



» El E-m@iler es inútil hoy en día para hacer video conferencia, pero aún se puede usar como un teléfono normal.

estábamos atrasados". La GX4000 vendió sólo 15.000 consolas y pasó rápidamente de 99 a 79£, lo que supuso el final de la gama CPC. Luego Amstrad se concentró en los PC y PCW. Lord Sugar incluso compró el Tottenham Hotspur Football Club en junio de 1991.

En los 90, Amstrad apostó fuertemente por la producción de decodificadores de satélite para el servicio de televisión de Sky. Rupert Murdoch les había ofrecido el contrato en 1989 antes del lanzamiento propuesto por Sky en Febrero de 1989, principalmente porque Lord Sugar dijo que podía sacar los dispositivos a corto plazo a un precio de 199£. Amstrad cumplió con la fecha límite y su relación con Sky floreció. Produjo un gran número de decodificadores y continuó haciéndolo cuando Sky Digital se lanzó en 1998. En Agosto de 1999 los decodificadores digitales recibieron un servicio de televisión interactivo, llamado Open, que incluía una gama de sencillos juegos, como una versión de *Tomb Raider*. Fue renombrado a Sky Active dos años después.

En este momento Amstrad PLC fue liquidado y sus acciones se dividieron en Viglen y Betacom. Betacom pasó a llamarse Amstrad PLC y, en 2000, lanzó un dispositivo de teléfono y correo electrónico llamado E-m@iler, seguido por E-m@iler Plus y E3 Videophone. Los dos últimos permitían a los usuarios descargar y jugar a juegos de Spectrum a través de un emulador. El E3 vino con un mando para jugar.

Al igual que la GX4000 y el Plus, Roland insiste en que no fue una pérdida de tiempo. "Una exitosa compañía llamada Amscreen, dirigida por el hijo mayor de Alan Sugar, Simon, es descendiente del Em@iler y vende espacios publicitarios en carteles digitales. Es la prueba de que está bien tener un producto fallido".

Hoy, Amstrad es propiedad de BSkyB, que compró la compañía en 2007 por 125 millones de libras. Lord Sugar, por su parte, dejó la presidencia de Amstrad el 2 de Julio de 2008. Lord Sugar es hoy un persona muy conocida gracias a su papel principal en el programa *The Apprentice* de la BBC. A pesar de que sus ordenadores ahora no son más que un recuerdo lejano para él, Lord Sugar parece tocado por su atractivo perdurable, particularmente el CPC. "Es bastante sorprendente que la gente siga utilizándolos aún", dice, "fue hace mucho tiempo y las cosas han cambiado, pero fue una gran era para nosotros". *

"ES SORPRENDENTE QUE LA GENTE SIGA UTILIZANDO LAS MÁQUINAS HOY DÍA"
Lord Sugar



EL CPC QUE NUNCA FUE

Richard Clayton y Roland Perry revelan detalles del ordenador que nunca llegó al mercado

El trabajo en la alineación original de los CPC pareció detenerse tras el lanzamiento del 6128. Pero mientras que la historia nos ha mostrado que Amstrad dirigió sus pasos al mercado de PCW y PC hasta que regresó por un periodo a los CPC de la gama Plus, en realidad había habido planes para crear un nuevo Colour Personal Computer (CPC).

Mark-Eric Jones de Data Recall y Locomotive Software había sido encargado de producir una segunda máquina a medida que comenzaba el trabajo en PCW 8256. Apodado Arnold Number Two (o ANT, para abreviar), la computadora iba a ser compatible tanto con CPC como con PCW.

Habiendo hablado con Roland Perry y Richard Clayton de Locomotive Software, hemos obtenido información de lo que podría haber sido del CPC mientras luchaba contra sus rivales de 8 bits durante los últimos años ochenta.

El desafortunado ordenador de 8 bits habría sido una versión en color del PCW con un modo de emulación de CPC. "Habría ejecutado el software de CPC en modo de emulación y también habría permitido cosas más sofisticadas", revela Richard. "Hubo muchas cosas en común con el PCW y es por eso que una parte del direccionamiento de bits en la memoria de pantalla del PCW es como es".

Es probable que el nuevo sistema hubiera tenido 256K de RAM. "Igual que un PCW y con el mismo sistema de conmutación", explica Richard. Pero tal vez hubiera tenido más. "Supongo que habría tenido 512K como los PCW más grandes", dice Roland.

Los jugadores también habrían sido bien atendidos. Había un elegante hardware de manejo de pantalla y se usaría más RAM para la pantalla. Sin embargo, Richard agrega: "Si tuviera color, no obtendría la misma resolución de pantalla que el PCW".

Locomotive habría proporcionado un LocoScript y un CP/M actualizados y tenía el mismo firmware / BASIC que el CPC para ese modo. El ordenador también habría cargado una pantalla CPC 464. "El gestor de arranque le diría al hardware que emulara y era igual que el PCW en cuanto a que todo el manejo del disco era por software ", dice Richard, que incluso posee uno de los escasos prototipos que existen de la máquina.

"El objetivo era ejecutar todo el software disponible para el CPC y el PCW en una sola caja", continúa Roland. "Los diferentes modos de pantalla habrían sido conmutables como de costumbre, pero no recuerdo cómo habíamos pensado saltar entre los motores CPC y PCW".

"Si hoy tuviera que pensar cómo solucionar ese asunto, tal vez lo haría examinando la pista cero del disquete y luego arrancando el entorno Locoscript o CP/M desde la unidad de disco, o cambiando una imagen de la ROM del firmware de CPC".

En cuanto a cómo se vería, Roland dice que habría utilizado el mismo caso que en el PCW. "Había un problema en cómo sería el teclado. Algunos juegos necesitaban las teclas de CPC en lugares familiares, en lugar de estar dispersos en un teclado fundamentalmente para PCW", dice.

Entonces, ¿por qué fue finalmente archivado? "Fue en parte por nuestra culpa, ya que estábamos algo rezagados con LocoScript y, por lo tanto, no habíamos codificado mucho para el ANT", dice Richard. "Amstrad decidió entonces que ya no tenía sentido, con las máquinas de 16 bits cada vez haciéndose más y más importantes".



Imagen@oldcomputer.info

» El ANT habría usado una carcasa de PCW, con un teclado más personalizado.



Cuando **SHINY ENTERTAINMENT** lanzó **EARTHWORM JIM** logró tal éxito que tuvo que sacar el siguiente juego a toda pastilla. **NICK BRUTY** nos cuenta cómo el equipo se puso las pilas para ofrecernos una secuela tan magnífica y loca.

El lanzamiento de *Earthworm Jim* fue un gran éxito. El primer juego de Shiny salió en 1994 y vendió muy bien, recibió buenas críticas, obtuvo el Premio del Año de Sega y tuvo su propia línea de juguetes, un programa de televisión y un cómic, nada menos. Pero la fama cuesta y esta tuvo un precio muy alto. Después de un año durísimo definiendo el concepto del juego, buscando un distribuidor y desarrollando el producto, Nick Bruty, por entonces director artístico de Shiny, confiaba en tener un poco de tranquilidad tras el lanzamiento, pero no hubo tiempo para descansar. "Fue muy duro", reconoce Nick. "Abrimos la empresa cuando comenzamos con *Earthworm Jim*, hicimos muchas cosas y, cuando acabamos el juego, estaba agotado. Pero entonces Sega nos pidió que hiciéramos la versión para Mega-CD, así que nos pusimos manos a la obra e hicimos un nivel extra, y luego pasamos directamente a *Jim 2*. Fue un desarrollo dificilísimo para mí. Es posible que estuviera más cansado que los demás, porque me había encargado de muchos de los niveles del primer juego, pero no podíamos dejar pasar aquel tren".

Shiny planteó la secuela igual que lo había hecho con *Earthworm Jim*, como si fuese un lienzo en blanco en el que el artista debía plasmar sus ideas. "Fue algo espontáneo", indica Rick. "Cuando Doug TenNapel nos trajo esos personajes, no había un mundo en el que encajaran y eran todos muy diferentes entre sí. Esto significaba que podíamos hacer con *Jim* lo que quisiéramos. Nos reunimos y discutimos sobre lo que íbamos a hacer, pero casi todos los niveles los diseñamos los artistas de fondos: yo mismo, Steve Crow y Mark Lorenzen, e hicimos lo que nos dio la gana".

Mientras el equipo de Shiny trabajaba con los niveles, los animadores se pusieron con el diseño de los personajes usando los métodos que habían aprendido en Virgin Games. "Con el *cell* que desarrollaron para *Aladdin* en la animación. No teníamos los artistas de Disney pero sí unos animadores fantásticos: Mike Dietz, Ed Schofield y, por supuesto, Doug TenNapel. Eran ilustradores, dibujaban buenos personajes y trabajaban también con dibujos animados, podían hacerlo todo", dice Bruty.

Nick tenía sus dudas sobre la animación del compañero de Jim, no tanto por cuestiones estéticas ▶

» [Mega Drive] Cuando te dispara un pulpo con un trabuco es hora de sacar toda la artillería.

"Cuando Doug Tennapel nos trajo esos personajes no había un mundo en el que encajaran, y eran todos muy diferentes entre sí"
Nick Bruty

» [Mega Drive] El primo de Evil the Cat dispara guisantes a la cabeza inflada de Jim.

» Nick Bruty está desarrollando *R&D* para el estudio californiano Other Ocean Interactive.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Playmates
» **ESTUDIO:** Shiny Entertainment
» **LANZAMIENTO:** 1995
» **PLATAFORMAS:** Mega Drive, Varias
» **GÉNERO:** Plataformas



EARTHWORM JIM 2 101

El *Earthworm Jim* original era un *run-and-gun* al uso, con secciones sin plataformas, mientras que el segundo juego de la serie contiene unas fases de saltos con partes de correr y disparar. Algunos niveles son raros, raros, raros como en el que tenemos que evitar que sean abducidas unas vacas o en el que hay que escapar de un planeta hecho de carne.



MÁS DEL ESTUDIO

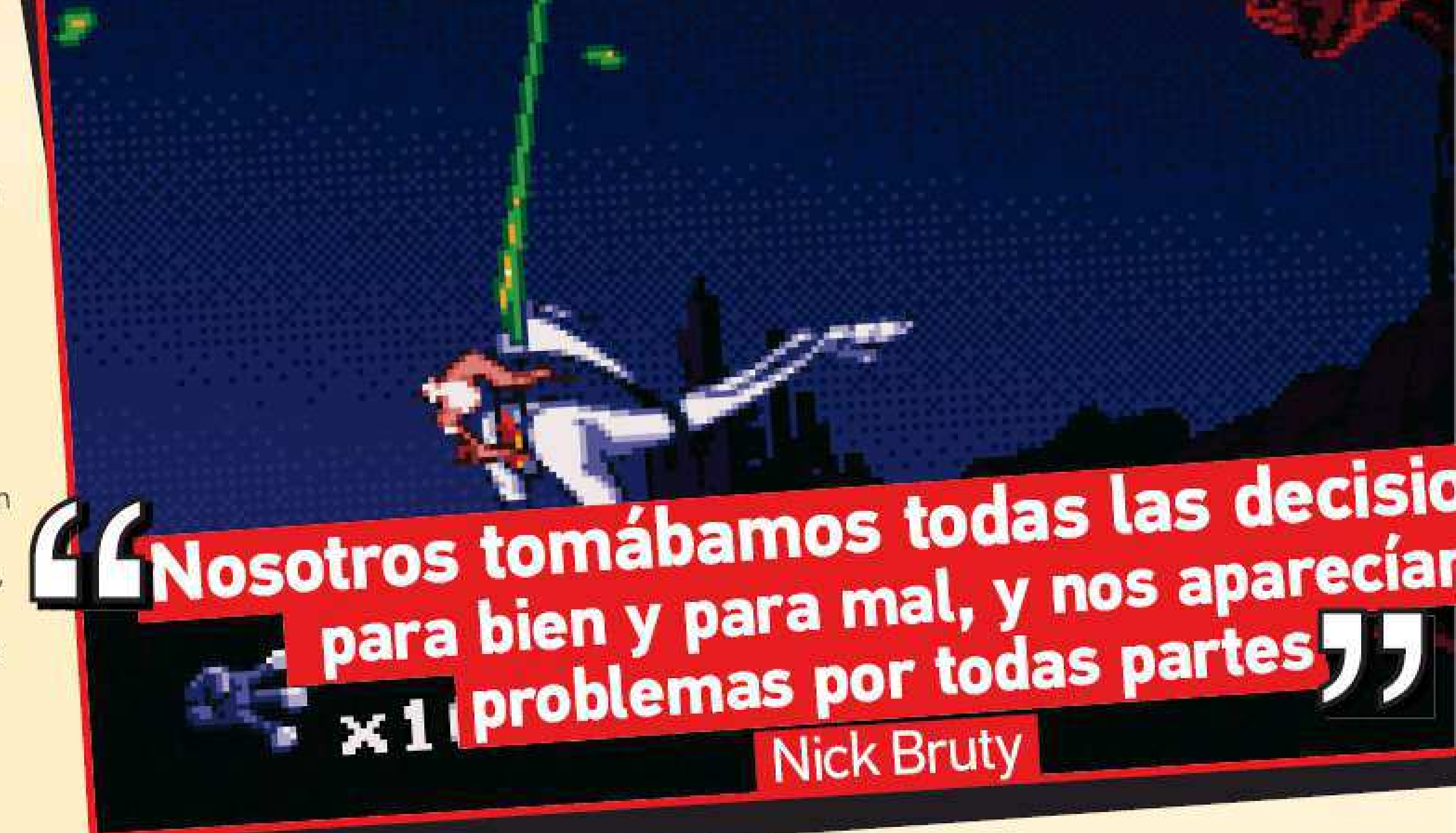
EARTHWORM JIM (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1994

MDK
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1997

WILD 9
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1998


» [Mega Drive] Jim desciende suavemente sobre el planeta de carne usando al mocoso Snot.





"Nosotros tomábamos todas las decisio para bien y para mal, y nos aparecían problemas por todas partes"
Nick Bruty

» [Mega Drive] Este solomillo es el fornido Flamin'Yawn, uno de los jefes finales.

▶ como por el hecho de que se trataba de un moco que le servía para balancearse y como paracaídas. "A mí, aquello me dolió", admite Nick. "No me gustaba Snot. Era más una cuestión visual que otra cosa, pero no me gustaba el personaje. Me parecía que era un concepto facilón".

En cambio a Nick sí que le gustaban las armas de la secuela, que iban desde el destructivo Barn Blaster hasta la inservible pistola de pompas. "¡Más que por la jugabilidad, me encantaba que fueran absurdas", señala Nick. "Casi todo el tiempo utilizabas la misma pistola, pero eran divertidas, y tampoco es que tuvieras que utilizar esas armas súper ridículas obligatoriamente".

Además del diseño de armas, también estaba la difícil tarea de desarrollar los niveles que se les habían ocurrido, incluyendo uno impresionante, ideado por Mark Lorenzen, en la que Jim disparaba abriéndose paso entre paredes de tierra. "Mark había trabajado en *Vectorman*, que tenía un montón de características tecnológicas geniales, así que se sabía un montón de efectos "guays", pero ese nivel era una pasada. Es posible que el motor gráfico estuviese haciendo demasiadas cosas a la vez, así que podía estar funcionando bien y al segundo convertirse en un caos. Estoy convencido de que la preocupación por si funcionaría al final le quitó el sueño unas cuantas noches", dice Nick.

También supusieron un reto los niveles de bonus de Steve Crow en los que hacías rebotar perritos. Según recuerda Nick: "Al usar esa mecánica tuvimos que hacerlo en 2D lateral. No queríamos algo parecido a Andy Asteroids, porque la fórmula se había agotado, así que buscábamos una mecánica diferente. Había un juego de un bombero que nos gustaba mucho y dijimos: '¡Hagamos nuestra propia versión!'". Shiny también realizó una versión surrealista de un programa estadounidense de televisión con un nivel ambientado en un planeta intestinal, aunque Nick niega firmemente que esté relacionado con lo que él veía entonces en la tele. "Fue idea de Doug, ¡yo ni siquiera veía cosas de esas! Pero cuando lo diseñó nos encantó a todos. Si no recuerdo mal, todas las preguntas eran estúpidas ¡y las respuestas A, B y C siempre eran incorrectas! Era otra manera de presentar propuestas locas.

Y más locura aún llegó cuando Nick utilizó sus recuerdos de los salones recreativos para crear un nivel en el que Jim iba dentro del Pocket Rocket guiando un globo con explosivos, mientras esquivaba los disparos enemigos en vista isométrica. Jim se justifica: "Siempre me gustó *Zaxxon*. Fue un poco duro hacer ese nivel, pero me atraen los juegos isométricos desde los tiempos del Spectrum. El motor iba forzado, porque no estaba diseñado para algo así pero, a fin de cuentas, era un simple *scroll* porque Jim no interactuaba con el fondo, lo que nos facilitó las cosas".

Tampoco fue fácil desarrollar otro nivel creado por Steve Crow en el que Jim se metía el pulgar en la boca y soplaba para agrandarla y flotar entre un montón de obstáculos y enemigos. Nick afirma: "No recuerdo a quién se le ocurrió. A veces eran los animadores. Ya sabes, se les metía una imagen en la cabeza y buscaban la manera de

LAS CONVERSIONES

Un repaso a las otras versiones de *Earthworm Jim 2*



SNES

La jugabilidad era idéntica a la del juego original, pero la versión de SNES tenía algunos fondos algo diferentes, como los del primer nivel, un atardecer más violeta que el anaranjado de Mega Drive, y había fases de la versión de SNES con efectos controlados por hardware que no tenía la consola 16 bits de Sega.

PC

En lugar de lanzarlo como un juego independiente, la segunda entrega de la serie salió en PC como juego en un pack llamado The Whole Can 'O Worms con el primer *Earthworm Jim*. Es una versión que impresiona por la calidad del CD con la banda sonora y que decepciona al no incluir el segundo nivel: Lorenzen's Soil.



SATURN

Si el equipo de Jim no se hubiera roto y cambiado los sprites por polígonos y plastilina, probablemente hubieran creado *Earthworm Jim 3* para Saturn. Pero lo que pasó fue que un equipo llamado Screaming Pink creó los fondos en 3D, hizo una pantalla final y un CD de sonido para una versión que no cambia nada del original.



PLAYSTATION

Screaming Pink también se encargó de la versión de PlayStation de *Earthworm Jim 2*, que tiene el mismo CD con la banda sonora que tenía la de DOS. La única diferencia real entre las versiones de Sega y de Sony es que la de PlayStation no tenía una pantalla con los créditos del juego, ni scroll parallax en la primera fase.



GAME BOY ADVANCE

El *Earthworm Jim 2* de GBA podía haber sido tan bueno como la versión de SNES en la que se basa, pero no fue así. Parece que los niveles son los mismos, pero se mueven a un ritmo muy lento, y el propio Jim tiene menos frames de animación. La música y los efectos de sonido están tan comprimidos que duele escucharlos.



» [Mega Drive] Jim usa a su compañero Snot para balancearse y alcanzar un saliente que está lejos.

meterla en el juego. No tengo muy claro cómo surgió la idea, pero Mike Dietz era un gran fan de Tex Avery y de esa idea de poner una pose tras otra".

También es un poco loco que una pesadilla burocrática fuese una fuente de inspiración para la secuela del *Earthworm Jim* de Shiny. De ahí los archivadores asesinos y las montañas de papeleo: "O el nivel distópico ISO 9000. Era algún tipo de proceso administrativo. Cuando estábamos en Virgin Games se le ocurrió a algún vejestorio de administración e intentaron obligarnos a hacerlo. No funcionó porque esa gente no sabía nada de juegos, y cuando dejamos Virgin fue liberador escaparnos de aquello, pero nos dejó marcados".

Luego está la obsesión con las vacas: otro de los extraños niveles creados para el segundo juego de Jim consistía en llevar vacas. En la pantalla de felicitación al superar las fases había otras dos y el epílogo del juego incluía tres más. Al preguntarle, Nick dice que había que estar allí para entenderlo: "Si lo mirabas desde fuera de Shiny, sí que parecía un poco raro. Creo que representaba el espíritu de cómo afrontábamos aquellos juegos. Si reunimos toda la energía de *Earthworm Jim,* toda su locura y lo convirtiésemos en un animal, ese animal sería una vaca. Es una idea que nos venía a la cabeza una y otra vez, y cuanto más desarrollábamos el juego, más lógico nos parecía".

El trabajo de Shiny con la secuela avanzaba pero Nick recuerda que ni Shiny ni el distribuidor de la firma, Playmates Interactive, realizaran demasiadas pruebas con el juego. "No había ningún control de Playmates. La verdad es que no tenían ni idea, confiaban en nosotros, porque teníamos experiencia haciendo videojuegos. Nosotros tomábamos todas las decisiones, para bien y para mal, y nos aparecían problemas por todas partes".

A pesar de que el juego era algo inconsistente, las críticas consideraron que el *Earthworm Jim 2* de Shiny era tan bueno como su predecesor, aunque para entonces Nick ya estaba pensando en su siguiente trabajo: "Tampoco presté mucha atención a las críticas porque quería dedicarme a otros proyectos. No estaba disfrutando del trabajo, así que decidí pasar página. Me leí las críticas, pero mi cabeza ya estaba en otra parte".

Además de esta actitud de Nick, no hay que olvidar el hecho de que David Perry vendió Shiny a Interplay Entertainment, lo que explica en parte por qué se subcontrató el siguiente juego de *Earthworm Jim.* "Teníamos tanto lío que ni nos dimos cuenta. Es muy probable que todos estuviéramos un poco hartos de *Jim.* No hartos del personaje, pero necesitábamos olvidarnos de él una temporada. Ahora se me hace raro que no hiciéramos un *Jim 3,* que dejáramos que lo hicieran Interplay y otro estudio, pero en aquel momento no lo veíamos así".

Nick analiza *Earthworm Jim 2* con mirada crítica, pero la conclusión a la que llega el veterano diseñador es bastante filosófica: "Tenía una estética mucho más rara que el primer juego, y eso está bien. Hay cosas que cambiaría, como mejorar las mecánicas del primer juego en lugar de incluir tanta diversidad en los niveles. El desarrollo fue una prueba muy dura, pero creo que si has tenido la oportunidad de participar en algo que ha tenido éxito debes estar agradecido por haber participado". *

Muchas gracias a Nick Bruty por compartir sus recuerdos.



» [Mega Drive] Hay que romper las ruedas de este engranaje en la carrera final contra Psy-Crow.

RARUNO Y MARAVILLOSO

Las locas ideas que hay en *Earthworm Jim 2*

LANZACERDOS

El tobogán para cerdos no es un mero entretenimiento; sirve para que Jim lance puercos a la pecera del pececito dorado Bob The Killer, lo que permite a Jim cruzar sin que Número Cuatro, el esbirro felino del pescado, le arree un puñetazo.





CONCURSO TELEVISIVO

Un interludio surrealista en el que se pone a prueba a Jim con preguntas tipo test. Lo mejor es que la respuesta que parece correcta no lo es nunca y las alternativas no tienen sentido. Es un juego de azar en el que consigues power-ups con los puntos que obtienes.

CABEZA HINCHABLE

Sí, hay todo un nivel en el que la cabeza de Jim se hincha y se deshincha para que flote en lo que es una carrera de obstáculos. Los ataques de Flagitious The Cat obligan a la valiente lombriz a desinflarse un poco y mantener la altitud.



APAGAR VACAS

No vacas normales, sería absurdo, ejem. Jim tiene que llevar las vacas al cobertizo, pero antes debe apagar la mecha que tienen en la cabeza, metiéndose con ellas en un baño de leche. ¡Y todavía hay quien dice que *Earthworm Jim 2* es absurdo!



EL MINI ELVIS

Hay juegos en los que cuando los personajes jugables se quedan quietos salta una animación "de inactividad", pero Jim muestra su maravillosa locura cuando hace aparecer un pequeño Elvis que baila en su mano.



Eliminator

Para la continuación de su Nebulus, John Phillips pasó de los 8 a los 16 bits, y del plataformas al shooter. John nos cuenta cómo hizo Eliminator.

Aunque Atari lanzó su ordenador ST de 16 bits en enero de 1985, necesitó tres años y varios recortes de precio hasta que el sistema acumuló la necesaria masa crítica de usuarios para desafiar de forma seria a su ya vetusta competencia de 8 bits. A finales de 1987, John Phillips se estaba dedicando al desarrollo para ST y había empezado a trabajar en una continuación de su plataformas para 8 bits *Nebulus*. "Hewson me envió un vídeo de *Enduro Racer*, creo que de la versión arcade. Yo ya andaba pensando en programar un juego de carreras, así que el vídeo me dio algunas ideas".

Al principio, este juego de carreras no se llamaba *Eliminator*, y pese a lo que dijo entonces la prensa, no incluía un 'muro de la muerte'. "*AmmoTrack* era el nombre de la demo, pero lo del 'muro de la muerte' fue cosa del relaciones públicas de Hewson", explica Phillips. "*AmmoTrack* era una prueba primitiva, pero se centraba demasiado en las carreras, y yo quería elementos de shoot'em up. Creo que sólo había visto *Roadblasters* en revistas, no lo había jugado. *Space Harrier* fue una influencia, aunque creo que tampoco lo jugué, a pesar de ver imágenes de la recreativa. Creo que por entonces estaba jugando a *Virus*, *Zarch* en el Archimedes. Así que intenté hacer *Space Harrier* en un decorado de *Zarch*".

Poco después de cambiar géneros, Phillips empezó a diseñar circuitos usando un sistema de prueba y error. "Básicamente repetí lo que hice en *Nebulus*. Diseñé los circuitos y los ordené por dificultad. Era cuestión de ir añadiendo características. Así llegué a los efectos para los pasillos y las curvas. Cada pocos circuitos incluía algo nuevo, como los que aparecían en el espacio. Incluso intenté poner texturas en los muros, pero al estar programado en ST, era muy complicado".

Habiendo creado una serie de circuitos de dificultad creciente,

» [Atari ST] Los movimientos de la oleada final de aliens de *Eliminator* sigue un patrón intrincado y difícil de superar.



» [Atari ST] *Eliminator* tiene un aspecto estupendo en Atari ST.

> "Básicamente, incluí cosas que otra gente ya estaba haciendo"
> John Phillips

Phillips sumó el elemento de shoot'em up añadiendo gráciles formaciones de aliens en puntos fijos de cada circuito. "Era una cuestión de memoria", reflexiona, "porque los ataques se desarrollaban en base a patrones no arbitrarios, producto de las matemáticas. Así que el jugador tenía que aprenderse las pistas. Eran archivos de texto para cada pista, creo que en lenguaje script: un comando para una porción de pista y entonces, otro comando para la aparición de enemigos siguiendo ciertos patrones".

El siguiente paso era dotar de armamento a la nave, y lo hizo con un conjunto de armas mejorables. "Recogí influencias de otros shoot'em ups", admite Phillips. "Porque cosas como *Gradius* o *Salamander* tenían armas mejorables. Creo que *R-Type* llegó justo después de *Nebulus*. Básicamente, incluí cosas que otra gente ya estaba haciendo".

Pero a diferencia de sus inspiraciones, el juego estaba siendo diseñado para ordenador doméstico, lo que convirtió la multiplicación de posibilidades de armamento en un desafío para el diseñador. "Uno de los problemas con el ST es que tenía un joystick con un botón. Tuve que encontrar un sistema para cambiar de arma, que fue mantener pulsado el botón y subir o bajar el joystick. Eso, o usar las teclas de cursor en el teclado. Todo habría sido más fácil si hubiéramos tenido pads".

Fueron llegando más características según Phillips iba llenando los circuitos de objetos alienígenas invulnerables y obstáculos que debían ser desintegrados. "Al final todo giraba en torno a pegar tiros", recuerda. "Yo creo que hasta los obstáculos estaban influidos por los shoot'em ups. Tenías las formaciones de aliens, y luego otras cosas que había que esquivar".

Pronto llegaron otros elementos para los circuitos: primero los túneles y luego las rampas, que el diseñador describe como producto de la necesidad. "Las rampas llegaron junto a los techos. Los rendericé y tuve que pensar una forma de llegar a ellos. Me pareció buena idea, y no desorientaba demasiado, porque izquierda y derecha seguían funcionando del mismo modo".

PROTOTIPOS DE PHILLIPS

Los conceptos de los que partieron *Eliminator* y *Nebulus*

AmmoTrack fue el título de trabajo de John Phillips para una versión temprana de ***Eliminator.*** Como ***Eliminator, AmmoTrack*** es un juego de altas velocidades en circuitos llenos de obstáculos, donde pilotas un vehículo futurista y armado, pero en el que además hay adversarios y checkpoints a los que llegar antes de que un contador llegue a cero. Puedes fulminar a tus rivales con tus armas, y de la chatarra que queda en el asfalto puedes recoger misiles, vidas, combustible o tiempo. Aunque era sólo un prototipo, Phillips acabó liberando una versión jugable de ***AmmoTrack,*** que también apareció en el disco de portada de la revista ***Zero*** en diciembre de 1991.

La historia tras ***Enigma,*** que arrancó como primer borrador de ***Nebulus,*** es algo más complicada. Inspirado en ***Uridium*** y programado para Spectrum, ***Enigma*** mostraba un tubo que rotaba en el espacio mediante scroll horizontal y era orbitado por alienígenas que atacaban a la nave protagonista. Por desgracia, ***Enigma*** no funcionaba bien en C64, pero la novedosa perspectiva animó a Phillips a repensar sus ideas. En julio de 1989, unos cuantos años después, el concepto original de ***Enigma*** se vio retomado en una demo que regaló en un disco la revista ***ST News.***

LAS VERSIONES

AMIGA

■ En términos ideales, *Eliminator* debería haber exhibido mejores colores y audio en Amiga, pero no es el caso. No es inferior al original, pero tampoco mucho mejor. En cuestión de velocidad es comparable a ST.



C64

■ Hay unas melodías SID estupendas en la versión C64, no es tan lento como el port de Amstrad y replica bien los elementos de los circuitos. Pero los enemigos acechan en los fondos, lo que le quita intensidad.



ZX SPECTRUM

■ El *Eliminator* de Spectrum es la versión de 8 bits más rápida y los enemigos son agresivos, pero sus dos colores hace que se confundan con los fondos. Y todos los circuitos se muestran de este modo.



AMSTRAD CPC

■ Si la versión de C64 es renqueante, esta es directamente glacial. Como la versión de Spectrum, en el CPC restringe sus pistas a esquemas de dos colores, pero obstáculos y nave son multicromáticos.



» [Atari ST] Buena parte de los niveles de *Eliminator* tienen tiroteos finales, como esta auténtica "balasera" espacial.

▶ Otra de las ideas de Phillips fue la de dar escudos a la nave que sirvieran para protegerla de los impactos del fuego enemigo y pudieran ser recargados, esquivando los ataques, aunque finalmente el diseñador añadió un sistema de vidas. "Creo que los escudos estuvieron ahí desde el principio, pero no logro recordar la secuencia exacta de eventos. Las vidas se añadieron por petición de Hewson, que decidieron que todos los juegos tenían que tener vidas".

John Phillips siguió haciendo cambios en el juego, casi todos de naturaleza cosmética, cuando el diseñador decidió reclutar a un experto en sprites para ST. "Había varios juegos de ST para los que Pete Lyon había hecho gráficos, y los míos eran bastante horribles", reconoce. "Necesitaba un profesional. Originariamente usaba mis propios gráficos. No recuerdo exactamente qué aspecto tenían, pero estaban más cerca de *Eliminator* que de *AmmoTrack*. Creo que le pasé a Pete algunos diseños básicos, hizo los sprites y las magnificaciones, pero en general tuvo libertad total para modificarlos. Yo hice todos los circuitos y fondos, creo que al final se trató simplemente de sacar texturas de las pistas y averiguar qué tipo de texturas podía hacer con la resolución, y luego meter los sprites de Pete".

En los meses previos al esperado lanzamiento, Hewson hizo una serie de comunicados de prensa anunciando la llegada, aunque en aquel punto la idea era titularlo *Roadstar XRi*. "Otra

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Hewson Consultants
» **DESARROLLADOR:** John Phillips, Pete Lyon
» **LANZAMIENTO:** 1988
» **PLATAFORMA:** Atari ST, Varias
» **GÉNERO:** Shoot'em up, carreras



HITOS DEL CREADOR



IMPOSSIBALL
SISTEMA: ZX Spectrum, Amstrad CPC
AÑO: 1987

NEBULUS (IMAGEN)
SISTEMA: C64, Varios
AÑO: 1987

ELIMINATOR
SISTEMA: Atari ST, Varios
AÑO: 1988


» [Atari ST] Como en *Space Harrier*, los gráficos de *Eliminator* pueden ser hipnóticos.

> **"Eliminator en 8 bits fue horrible a muchos niveles. Realmente, no era un juego de 8 bits"**
> John Phillips

vez el relaciones públicas de Hewson", se lamenta Phillips. "Tenían registrado el título *Roadstar XRi*, pero a mí no me gustaba. Yo, o alguien de Hewson, dimos con el título *Eliminator*. Creo que cuando Hewson andaba haciendo la pantalla de título, el grafista que estaba en ello protestó acerca del nombre *Roadstar XRi*".

Fuera como fuese, *Eliminator* iba a ser el primer juego original de 16 bits de Hewson, y durante su desarrollo Phillips tuvo también que encargarse de las versiones de 16 bits de *Nebulus*. El desarrollador encontraba la promoción de los juegos mucho más estresante que la creación. "Sentía más presión cuando iba a la feria PCW y Hewson anunciaba *Eliminator* y *Nebulus*, que salían el mismo mes. Había un stand de Hewson donde corrían demos de los juegos. Hablé con periodistas durante aquella feria, casi siempre por teléfono. Creo que *Nebulus* consiguió como 15 portadas, y *Eliminator* una".

Promociones aparte, el feedback que Phillips recibió por parte de prensa y público en ese PCW de 1988 fue casi enteramente positivo, excepto por un aspecto relativo a las demos. "La música fue descrita como 'para sordos'. Por entonces andaba haciendo distintas demos de música, una de ellas destinada a una revista llamada *ST News*, donde publicaron una de estas demos; tenía cuatro u ocho canales, genuina música de ST. Quizás me equivoqué, no lo recuerdo, y metí esa música en *Eliminator*".

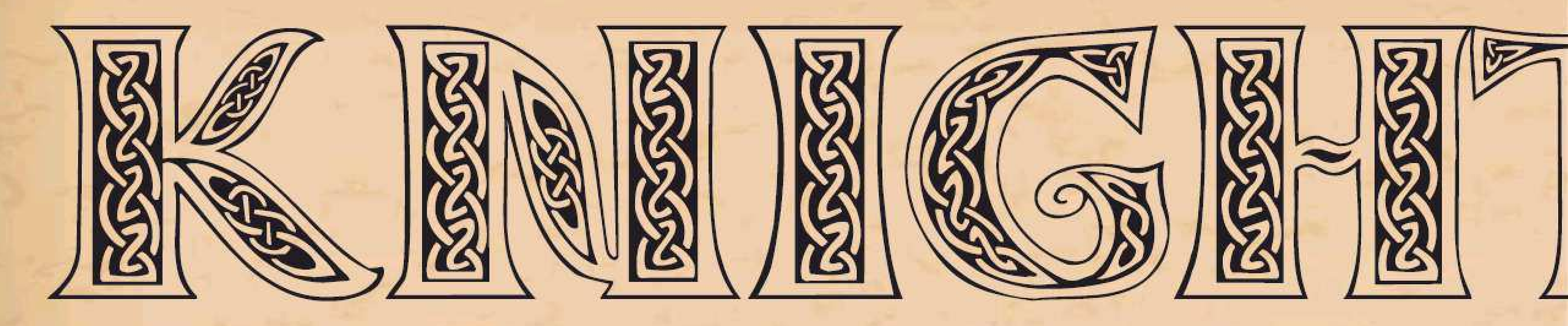
Detalles aparte, la música que acabó en el juego final se oía de forma perfectamente clara, pero Phillips quedó algo decepcionado con la respuesta al juego. "Las ventas de *Eliminator* fueron muy inferiores a las de *Nebulus*, como un cuarto de aquellas. Creo que las críticas fueron positivas. Pero habían sido extremadamente positivas para *Nebulus* y *Eliminator* puntuó algo más bajo. El motivo, posiblemente, es que la gente no estaba esperando un shooter, y se encontraban este juego extraño, con todos esos efectos estrafalarios. Creo que las versiones de 8 bits tampoco ayudaron demasiado; *Eliminator* en 8 bits fue horrible a muchos niveles. Realmente, no era un juego de 8 bits".

Recordando la decisión de portar su original de ST a otros formatos, Phillips recuerda echar una mano en los aspectos que pudo. "Hewson era el publisher, y querían publicar cosas. Había un tipo que trabajaba en la oficina de Hewson que hizo la versión de Spectrum, y creo que también la de CPC. Recuerdo ir a la oficina algunas veces para ayudarle. La versión C64 fue hecha por un par de tíos que no paraban de enviar demos a Hewson. Para la de Amiga acabamos enviando la de ST a alguien, creo que de Rainbow Arts. Tenían un sistema que les permitía enchufar un disco de ST y traducirlo a un disco de Amiga".

A la cuestión de por qué *Eliminator* no tuvo una secuela, Phillips menciona las flojas ventas, lo precario de la situación financiera de Hewson por entonces y su fértil imaginación. "Quería pasar a otra idea después de *Eliminator*. No creo que Hewson estuviera vendiendo demasiado, ya se acercaba el fin de la compañía. También habría requerido que el primer *Eliminator* hubiera vendido mucho, cosa que no sucedió".

Cuando llega el momento de resumir qué supuso *Eliminator* tres décadas después de su lanzamiento, Phillips ofrece un resumen muy modesto, típico de él. "Estoy bastante orgulloso de *Eliminator*, no cambiaría nada. Era bueno, aunque las prisas nos traicionaron. Era un periodo de mi vida muy apresurado. Aparte de las versiones de 16 bits de *Nebulus*, tenía un montón de ideas por entonces, que intentaba plasmar en demos". *

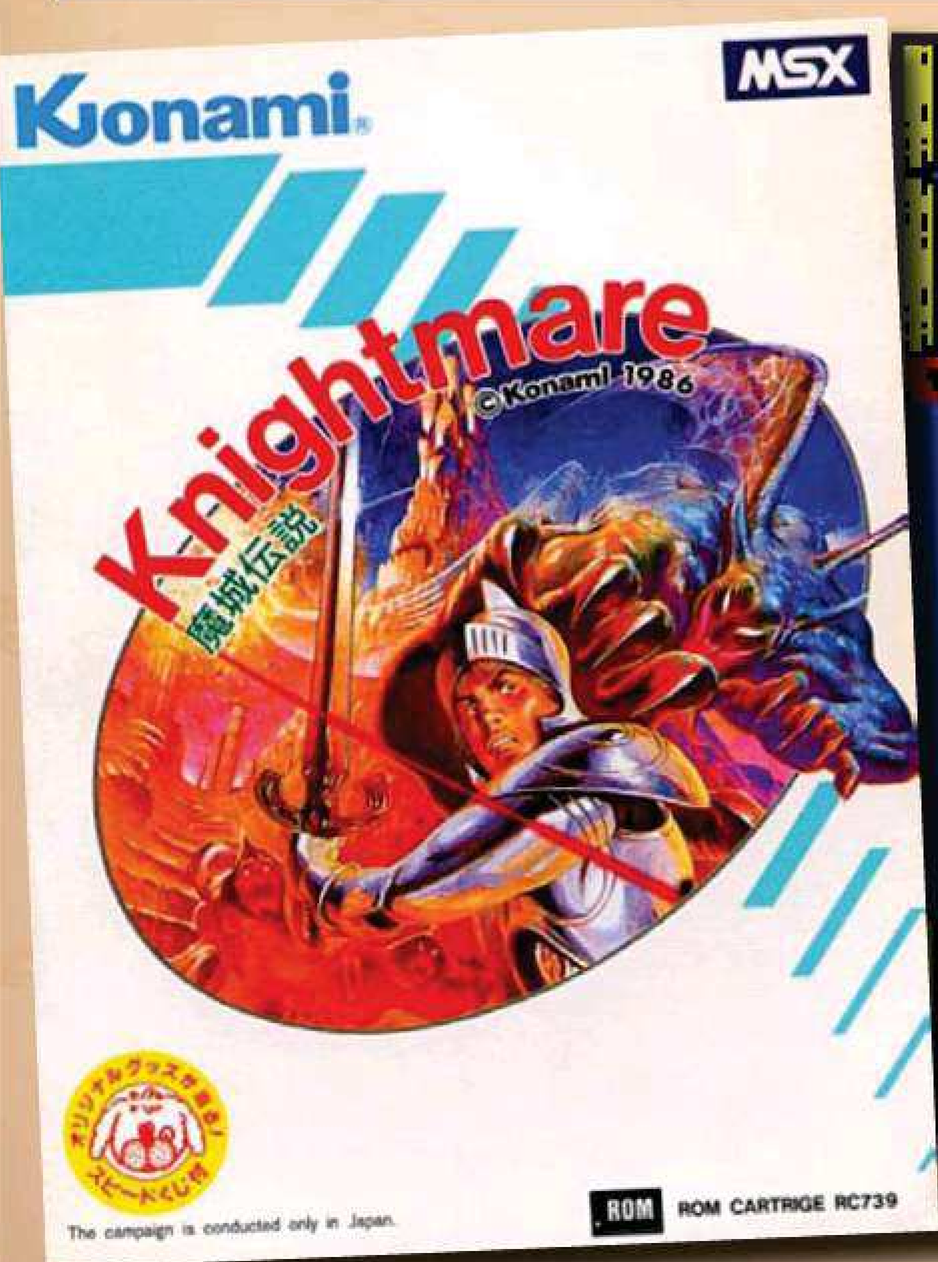

» [Atari ST] En la penúltima fase de *Eliminator*, las oleadas alienígenas atacan desde abajo en grandes números.

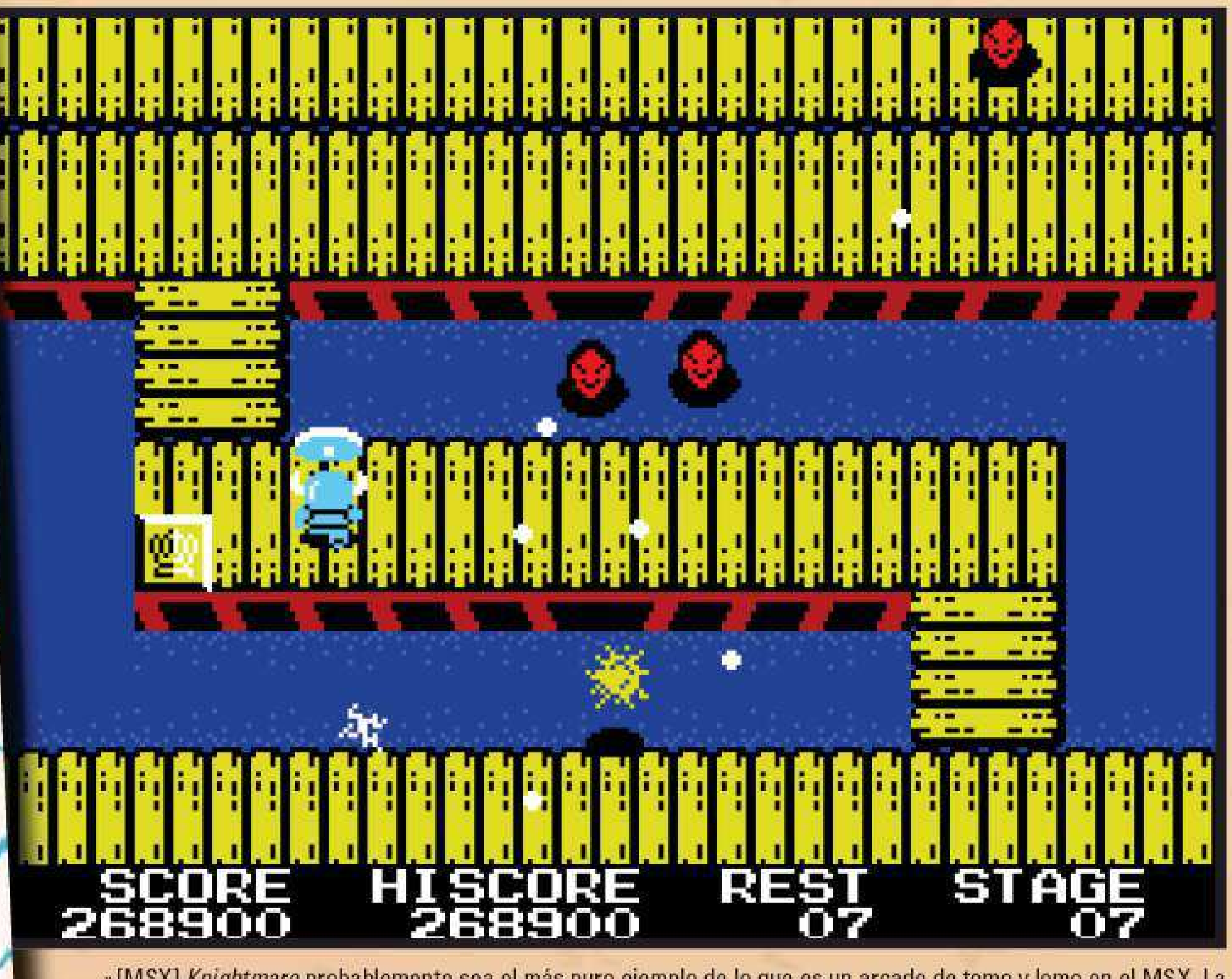


Tragedia griega made in Konami

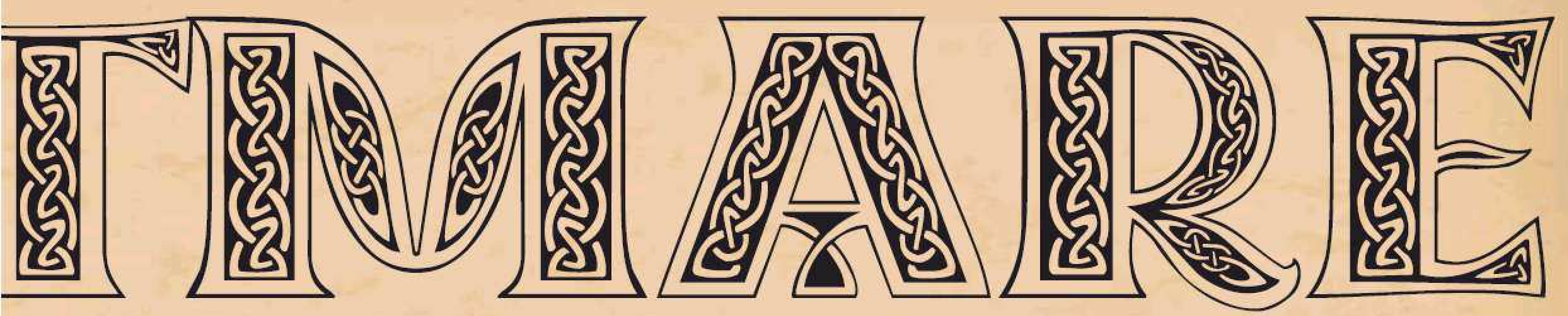








» [MSX] *Knightmare* probablemente sea el más puro ejemplo de lo que es un arcade de tomo y lomo en el MSX. La odisea de Popolon para rescatar a la diosa Afrodita es sin duda uno de los mejores juegos del sistema japonés.



Por José Manuel Fernández "Spidey"

Las computadoras de 8 bits que se popularizaron en España tuvieron cierto nexo desde el que, en mayor o en menor medida, se compartían productoras, juegos y, por qué no decirlo, estilo. Por decirlo de alguna manera, el grueso del software que nos llegaba para estas máquinas parecía provenir del Reino Unido o, en el caso de las basadas en el Z80, desarrollarse en nuestro propio país. Sin embargo, cada ordenador disponía de su particular territorio sagrado; siempre había un país que, de manera concreta y por determinadas razones, volcaba su dedicación hacia un hardware en concreto. Así, mientras el Spectrum de Sinclair vivía a cuerpo de rey con los videojuegos ingleses, Amstrad CPC encontraba los lanzamientos más espectaculares en tierras francesas, así como el veterano Commodore 64 hacía lo propio con las obras realizadas en Estados Unidos o Alemania. En el caso del estándar MSX, tendríamos que dirigir nuestras miradas al país del sol naciente para toparnos con la factura técnica adecuada y con una manera de entender el ocio electrónico a años luz de lo que por norma recibíamos en las cintas de casete.

Compile, HAL Laboratory, Taito… No eran pocas las casas japonesas que dedicaban parte de sus recursos al desarrollo de juegos para



» [MSX] Sodoman es uno de los jefes más imponentes de *Knightmare*. Solo al abrirse su yelmo es vulnerable.

MSX. Pero si hay una empresa que destacaba por encima de las demás, esta era la Konami de Kagemasa Kozuki. En primer lugar, porque desde el principio supo aprovechar las bondades del sistema, algo apreciable sobre todo por la manera en la que manejaban con propiedad matices como el colorido (que aplicado con inteligencia podía llegar a ser muy potente) o la siempre eficaz gestión de sprites por hardware. Por otro lado, porque Konami también supo entender a la perfección el noble arte de hacer un juego divertido y equilibrado en su factor lúdico. Y en tercer lugar, algo que realmente apreciaron los que fueron usuarios del estándar por estos lares, estaba la crucial circunstancia de que la mayor parte del software desarrollado por la compañía tuvo distribución oficial.

Todo un icono exclusivo del MSX

De la mano de empresas como Sony o la distribuidora Serma, los cartuchos de Konami para MSX se podían encontrar en los grandes establecimientos que dedicaban una sección a los videojuegos. Nombres como *Athletic Land*, *Road Fighter* o *Monkey Academy* brillaban con luz propia en sus llamativas cajas al lado de las cintas de casete firmadas por las productoras occidentales. La grandeza que desprendían iba más allá de ese atractivo tan japonés de sus ilustraciones, y se transmitía en la forma de un precio que, todo hay que decirlo, convertía estos juegos en ejemplares ciertamente elitistas (unas cinco veces el precio de una cinta). Y a pesar de que los padres de esa época eran incapaces de verle el lado bueno a este desembolso, invertir en un juego de Konami, fuera cual fuera, merecía la pena de medio a medio.

Después de lanzar casi una treintena de títulos en formato cartucho de 16Kb desde que comenzaran con el estándar nipón en 1983 (con la excepción de varias ROM de ▶

Una saga que inspira

Los títulos de la franquicia calaron hondo en todos los que pudieron saborear sus mieles. Esto es algo que no solo se puede ver en remakes como los realizados por nuestros compatriotas de Demon Videogames y Brain Games para *Knightmare* y *The Maze of Galious*, respectivamente; o en las recientes conversiones del cartucho original a Spectrum o ColecoVision. También es palpable en obras de nuevo cuño como el japonés *La Mulana* o los españoles *UnEpic*, *Mini Ghost* y *Nogalious*, bebiendo todos ellos de la segunda entrega de la saga.









▶ 8Kb y excepciones como aquel *Konami's Mahjong* de 32Kb), Konami retoma su exitosa línea deportiva con un *Konami's Football* que, publicado en el último tramo de 1985, abrazaría en su carcasa unos 32Kb de información que ya se convertirían en la norma para el catálogo venidero de la compañía hasta la llegada de los cartuchos MegaROM (de al menos 1 megabit). Esto se notaría sobremanera en el contenido de los juegos, que pasarían de ser los básicos conceptos arcade de antaño a albergar una profundidad más propia de las máquinas recreativas contemporáneas. Esta diferencia de memoria fue más que palpable en producciones como *Konami's Boxing*, el adorable *The Goonies* o la segunda parte de *Yie Ar Kung-Fu*, clásicos que parecían auténticos titanes al lado de las sencillas producciones previas.

Todo hay que decirlo, no se prodigaron en cuanto a número con los cartuchos de 32Kb, si bien la mayoría de ellos grabaron su impronta a fuego en los corazones de los usuarios del estándar nipón. Es difícil dilucidar al respecto de cuál fue el que alcanzó mayores cotas de popularidad, pero sin duda uno de los más destacados fue *Knightmare*, un concepto diseñado en exclusiva para los ordenadores MSX. Tal y como hicieran un par de años antes con *Sky Jaguar*, Konami planteaba la imaginería de un shoot'em-up clásico, en el que el avatar del usuario avanza inexorablemente por el escenario a través de un scroll vertical que nos llevaba hasta el jefe de final de fase. Para la ocasión, y quizás usando como referencias los planteamientos marcados por Capcom en placas recreativas como *Commando* o *Gun. Smoke*, los desarrolladores hicieron que el jugador tomase el control de un guerrero a pie de campo, lejos de plasmar la ya por entonces manida nave espacial.

> "Trabajé como compositora a tiempo parcial, así que solo escribí la música"
>
> Miki Higashino

Lo primero que llamaba la atención en *Knightmare* era la espectacular ilustración de portada. A pesar de que el diseño de las cajas de Konami por esa época reducía el dibujo a la mínima expresión, el arte resultaba de lo más impactante, con el protagonista y su brillante coraza en primer plano rodeado de enemigos. Sin duda era uno de esos juegos que conquistaba por la carátula, si bien el rubio caballero vestido con armadura del medievo tendría muy poco que ver con el sprite del griego Popolon, cuyo cornudo casco parecía más bien vestir a un belicoso vikingo (no es raro que en Japón confundan conceptos de la mitología griega con los de la Edad Media). No obstante, todo esto daría igual en cuanto agarrábamos el joystick, o el teclado del MSX, para recorrer las ocho fases que nos llevaban hasta el Monte Athos, lugar donde se encuentra el castillo de Hudnos, el príncipe de las tinieblas.

LA ODISEA DE POPOLON

¿Qué podría motivar a Popolon para afrontar tal desafío? El amor, por supuesto. Al fin y al cabo, el guión que motiva la misión de *Knightmare* responde a los clásicos patrones de la época, con el héroe debiendo rescatar a la princesa de turno; en este caso, la diosa Afrodita, prisionera en el castillo de las pesadillas. Una historia de cuento de hadas que, ya centrados en lo que es el videojuego en sí, distaba mucho de ser idílica. Porque *Knightmare* era un desafío tremebundo, un arcade de tomo y lomo que no perdonaba el más mínimo error. Y aun así, pocas veces se ha podido ver en un ordenador de 8 bits un shoot'em-up con una jugabilidad tan medida y estudiada.

La aventura comienza suave, con Popolon únicamente armado con sencillas flechas. Los primeros enemigos son unas lentas esferas que sucumben rápidamente con una sola de nuestras saetas, pero rápidamente se juntarán en pantallas unos murciélagos que rara vez aparecen en solitario, describiendo marcados arcos por el escenario. Aquí ya es interesante hacerse con alguno de los potenciadores que van haciendo acto de aparición, debiendo disparar al disco que los contiene para ir alternando entre los diferentes ítems. Existe un disco que otorga facultades físicas (velocidad, invisibilidad, un escudo o la posibilidad de que nuestro toque sea letal) y otro que nos da a elegir entre un puñado de armas (cuchillos, bolas de fuego, bumerangs...), siendo crucial el coger lo que mejor nos venga y mejor se adapte a nuestro estilo.

Las fases de *Knightmare* son bastante largas, un recorrido 'mata-mata' de aproximadamente cuatro minutos cada una. Lo genial es que los diseñadores de Konami se las habían arreglado para que tan extenso camino no tuviera atisbo alguno de monotonía. La sucesión de enemigos de variada índole, con sorprendentes formaciones y patrones, nos obliga a estar al quite de manera constante, amén de los muchísimos proyectiles que inundan la pantalla en lo que sin duda era una disimulada demostración técnica, sin ralentizaciones ni molestos parpadeos en los sprites. Aparte, el propio escenario se convertiría en un





»[MSX] En un primer momento, *The Maze of Galious* decepcionó a los fans de *Knightmare* por el giro radical en lo que a mecánica se refiere.



»[MSX] Esta innovadora secuela terminaría enamorando a propios y extraños.



»[MSX] Galious es el gran enemigo de *The Maze of Galious*. Él es el responsable de los acontecimientos narrados en *Knightmare*, aprovechando la situación para secuestrar al hijo nonato de Popolon y Afrodita.

particular antagonista, con elementos como los ríos (algunos con puentes que debíamos desbloquear para poder cruzarlos) o iconos capaces de cerrar nuestro paso y hacer que el scroll de pantalla nos comiera. Pocas cosas hay en *Knightmare* capaces de suavizar la experiencia... ¡Pero qué experiencia!

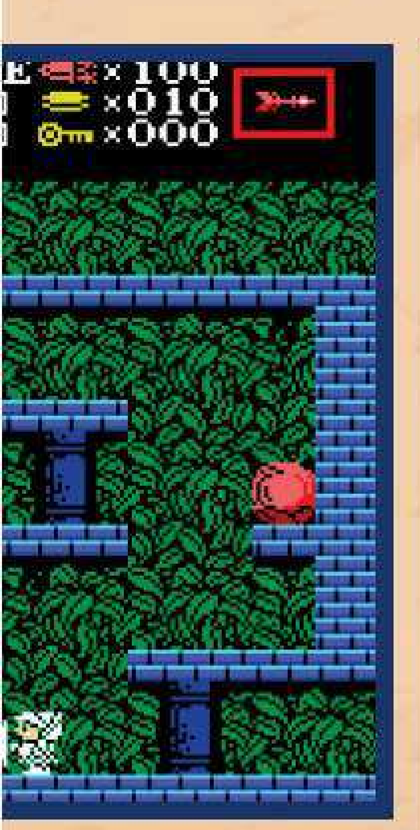
Y al final de cada stage, nos espera el final boss de turno. Dejando de lado los grandes jefes del clásico *Time Pilot* y las dos bases que salían en el también veterano *Sky Jaguar*, esta es la primera vez que Konami presenta en uno de sus juegos para MSX el concepto de "enemigo de fin de fase" en su más pura concepción. Siempre situándonos en el contexto de estar jugándolo en su momento, resultaba impactante que, tras haber sufrido de lo lindo entre murciélagos, letales esferas y rocosos arqueros, nos topáramos de bruces con la mitológica Medusa, lanzándonos ráfagas desde sus malévolos ojos y escoltada por unas nubes que, de impactar nuestros disparos contra ellas, se lanzarían hacia nosotros a toda velocidad con su mortal toque. Un enfrentamiento de talla mayor al que le sucederían siete monstruosos titanes más de sorprendentes ataques y fabuloso diseño.

THE MAZE OF GALIOUS, LA SECUELA

La fabulosa furia arcade de *Knightmare* se vería redondeada por una banda sonora de aúpa. Y es interesante el hecho de que, más allá de las tonadillas de comienzo y fin de partida (y la melodía del ending), el cartucho de Konami apenas tenía cuatro musiquillas. Dos de ellas se irían alternando a lo largo de las ocho fases del juego, del mismo modo que otras dos composiciones harían lo propio para adornar las batallas con los jefes. En conjunto, estamos hablando de sencillísimas coplas que en todos los casos apenas llegaba el loop al cuarto de minuto, realizadas con inteligencia para ocupar únicamente dos de los tres canales del PSG del MSX, dejando el tercer canal libre para los efectos sonoros. Unos FX soberbios, dicho sea de paso, que refutaban el buen hacer de los ingenieros de la casa a la hora de rizar el rizo con ruidos como el de nuestras cuchillas o la apertura del yelmo de Sodoman, el boss de la quinta fase. Pero, siguiendo con la música, estas pequeñas melodías estaban dirigidas por la batuta de la gran Miki Higashino, artista que poco antes había rubricado temas para las epopeyas galácticas de *Gradius* y *Salamander*. Por lo tanto, es comprensible que una cancioncilla como la que acompañaba a Popolon a lo largo de la primera fase impactara como lo hacía a pesar de los exiguos medios. Quién sabe lo que habría sido de la banda sonora de *Knightmare* si hubiese llegado a desarrollar algunos meses más tarde, con los cartuchos de 128Kb y el chip de sonido SCC...

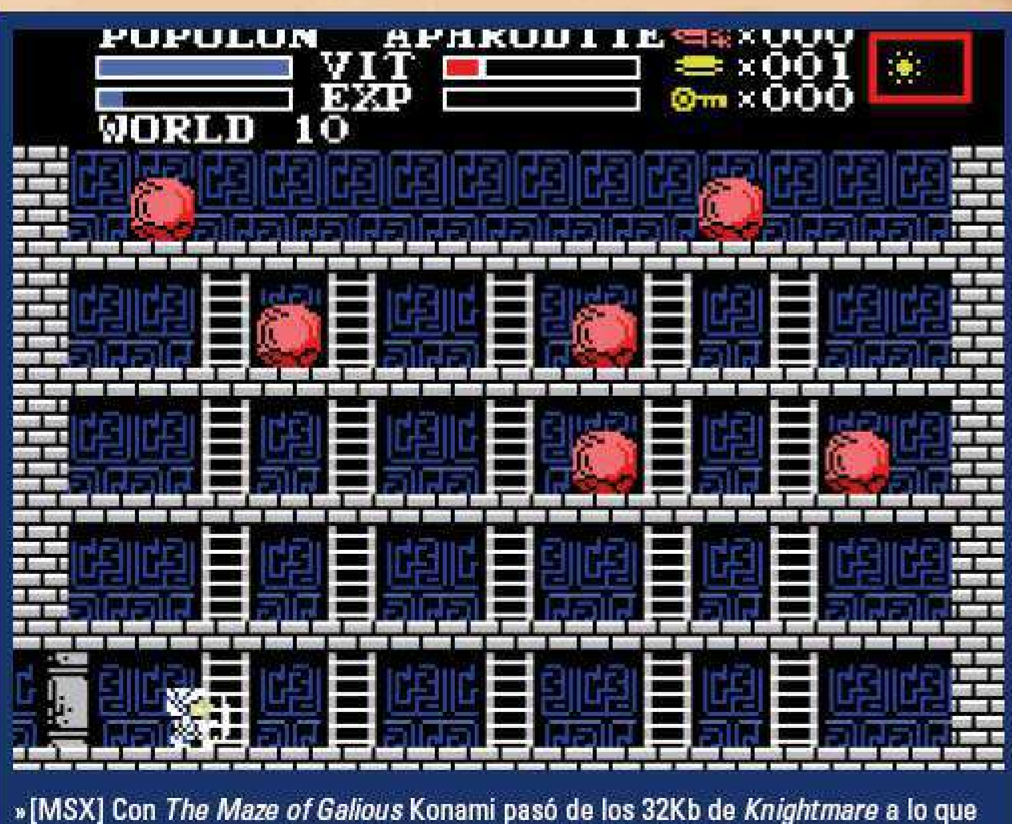
Con un megabit de memoria sí que llegaría, apenas quince meses después, la lógica secuela: *The Maze of Galious*. Porque como no podría ser de otra manera, *Knightmare* fue un éxito de los que marcan época, alcanzando junto a *Nemesis* (*Gradius*) los mejores números de la empresa hasta la época. Junto a la más que notable versión MSX de *Twin Bee*, ambos cartuchos sentaron las bases de lo que debía ser un buen shoot'em-up en MSX, importando las mecánicas propias de los recreativos sin escatimar detalles. Esta demostración de que el mercado de los videojuegos para ordenador no daba concesiones en lo que al conservadurismo se refiere —muy capaz de hacer que los títulos publicados meses antes en la misma máquina parecieran añejos— se reflejaba en una Konami que poco dispuesta a repetirse. Los poseedores del sistema comenzaban a admirar mecánicas de juego más complejas, y esto es algo que se puede ver en programas como *Metal Gear*, *Vampire Killer* o *Treasure of Usas*, todos ellos muy lejos de la sencillez de antaño. Igualmente, en el mercado nipón empezaba la invasión de juegos de rol y de estrategia, dando también respuesta a unos usuarios que maduraban junto a sus computadoras.

De ahí que *Knightmare II: The Maze of Galious* fuese tan distinto de su predecesor. El título original era un dinámico arcade shoot'em-up de scroll vertical, mientras que su secuela cambiaba plano y género de manera radical, siendo un juego que combinaba exploración, ▶





»[MSX] Llegar hasta Galious es una tarea únicamente reservada para verdaderos maestros del videojuego. Konami no era de poner las cosas fáciles.



»[MSX] Con *The Maze of Galious* Konami pasó de los 32Kb de *Knightmare* a lo que por la época se conoció como "cartucho MegaROM": 128Kb de memoria.

plataformas y acción a la usanza del todavía joven *Metroid* de Nintendo (que, recordemos, se lanzó en Japón a mediados de 1986). Este giro en un primer momento decepcionó a los fans del original, que esperaban, como se suele decir, “más de lo mismo”. No contaban con toparse de bruces con un cartucho tan distinto, en el que el virtuosismo con el joystick no lo era todo, pidiendo más cabeza y paciencia que habilidad. Pero sería precisamente el factor paciencia el que terminaría dispersando cualquier atisbo de duda ante lo que era un videojuego increíble como nunca antes se había visto en un MSX.

The Maze of Galious continúa justo donde termina el primer juego. Resulta que Hudnos, el responsable de secuestrar a Afrodita en *Knightmare*, no era más que una distracción conjurada por Galious, el jefe supremo de los infiernos. Aprovechando el viaje del héroe al monte Athos, el malvado hechicero ha secuestrado en el mismísimo cielo a Pampas, el hijo nonato de nuestros personajes. Motivo de peso para que Popolon no estuviese solo en esta nueva odisea, compartiendo protagonismo con su amada. El jugador podría cambiar de personaje a voluntad, y así aprovechar las características de cada uno según la situación. Por ejemplo, Afrodita no tiene la fuerza de Popolon, pero puede nadar y disparar más proyectiles. En cambio, él tiene un salto más potente y mejor resistencia. Dada la longitud del juego y la tremenda dificultad de su desarrollo, es imprescindible el alternarlos con sabiduría, a la par que se hace ciertamente recomendable gestionar con propiedad la experiencia obtenida matando a los distintos monstruos.



»[MSX] *Shalom* cerraba la trilogía con un cartucho atípico de principio fin.

KNIGHTMARE II LLEGA A MSX Y FAMICOM

La sensación tras bañarse de lleno en la fantástica epopeya de *The Maze of Galious* era fantástica. Es un juego duro, a veces incluso injusto. Y bastante largo, aturdiendo al usuario de primeras con su inusual propuesta de mundo abierto. El tener que bregar con el tremendo mapeado, gestionar un inventario con bastante enjundia (y no pocos secretos) y, finalmente, enfrentarte a unos jefes que intimidaban a partes iguales por su sensacional diseño y por su mala leche, eran rocosas premisas que a día de hoy no hacen más que engrandecer la leyenda de esta audaz secuela. Su más que cumplidor apartado gráfico y una banda sonora de ensueño —obra del maestro Kazuhiko Uehara— terminaban de firmar uno de los cartuchos más tremendos y memorables de Konami para el sistema MSX. Cabe destacar que este *Knightmare II* fue el único título de la serie en aparecer para otra plataforma, viendo la luz algunos meses después en la Famicom de Nintendo. Compartiría las premisas básicas de la obra original, pero el concepto se simplificaría varios puntos. También se sustituía el 'pantalla a pantalla' de MSX por un scroll que le daba lustre al concepto. En definitiva, quizás no resultó tan mítico como el *The Maze of Galious* de ordenador, pero sí que estábamos ante una joyita que también merece nuestra atención.

Lo que no sabían los usuarios es que habría una tercera entrega cuya factura comenzó antes de que el segundo capítulo viera la luz en las tiendas. Porque Konami, alegre por el éxito de *Knightmare*, ya tenía claro el concepto trilogía durante los primeros compases del desarrollo de *The Maze of Galious*. Y por supuesto, también para los MSX de primera generación, una decisión en firme de cara a que ningún usuario de la iteración original del estándar se quedara sin el arco completo. De ahí lo interesante de que a finales de ese mismo 1987 —en el mismo diciembre también compartiría estantería el sensacional *Salamander*— saliera en Japón este *Shalom: Knightmare III*, una llamativa aventura de 2Mbit que por su particular naturaleza única se quedó en tierras japonesas.

Después de experimentos tan interesantes como los de *Metal Gear*, *King Kong 2* o el propio *The Maze of Galious*, el cierre de la trilogía *Knightmare* abordaría una metodología lúdica que hasta el momento no habrían experimentado los poseedores de un MSX por parte de Konami. Así pues, *Shalom* vendría a ser una especie de aventura gráfica que sobre el papel parecía moverse bajo las premisas básicas de un RPG de corte clásico... Pero nada más lejos de la realidad. Salvo por los ocho grandes demonios, en este tercer episodio no hay enemigos con los que luchar. Todo el desarrollo se reduce a explorar y entablar conversaciones con los personajes que pululan por el amplio mapeado, pudiendo seleccionar entre varias opciones para interactuar con ellos (mirar, coger, mostrar, dar, etc). La correcta selección hará que la historia se vaya desplegando, llegando a unas cotas de profundidad difícilmente imaginables para una saga que empezó siendo un 'shmup' puro y duro.

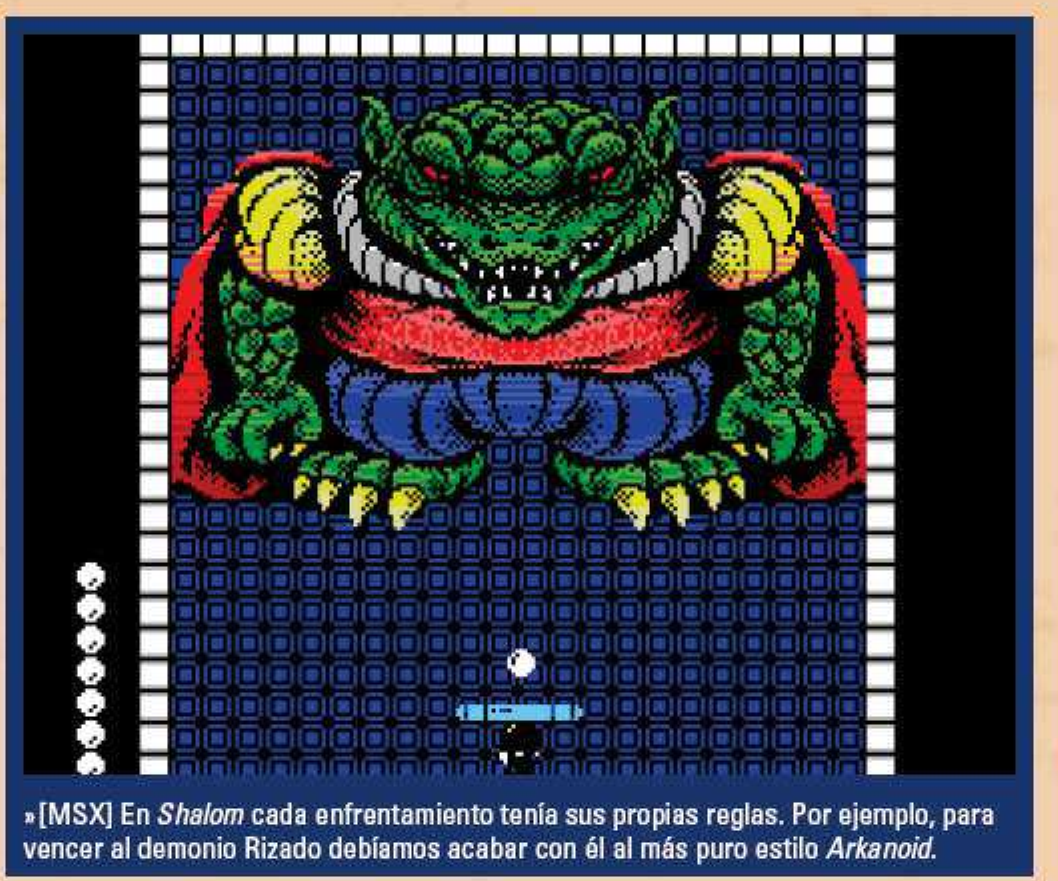
La historia de *Shalom* era casi más particular que su propuesta jugable en sí. De hecho, comenzamos en un contexto muy alejado de la mitología griega, concretamente en el club de informática de tu escuela. Tu amiga te regala el último lanzamiento de Konami, “*Shalom*”, rompiendo de manera sorprendente una cuarta pared que hasta entonces rara vez se había traspasado en el mundo del videojuego. El protagonista insiste en catarlo, y ella, tras negarse en un principio, dice que lo probemos con cautela. Una vez introducido este “*Shalom*” en el MSX del club de informática, ocurre la magia: nos veremos transportados al interior del juego, al reino griego de fantasía donde transcurre la saga *Knightmare*. Allí despertaremos ante una cerdita llamada Butako que nos acompañará toda la aventura, aconsejándonos en los momentos complicados y participando en los numerosos momentos de humor del cartucho.

SHALOM SE QUEDA SIN PISAR OCCIDENTE

Shalom: Knightmare III en sí tiene más de historia que de juego. A poco que se conozca el idioma (porque solo salió en japonés), progresar no es excesivamente complicado, debiendo elegir oportunamente lo que hacemos con los distintos personajes y que nos den las pistas adecuadas para dirigirnos a los puntos clave. El problema es ese: el del lenguaje. Si bien podemos contar en la actualidad con una estupenda traducción al inglés, al portugués y, claro está, al castellano, en su momento resultaba casi imposible disfrutar de un *Shalom* repleto de caracteres nipones. El cartucho, pletórico en opciones, conversaciones y descripciones, se hizo poco menos que inaccesible para el público occidental, amén de que la propia Konami no se esforzó en exportarlo.

Y es una pena, porque este enormísimo programa era una verdadera hermosura. Las distintas pantallas aprovechaban el hardware de los viejos MSX como nadie, la banda sonora estaba colmada de temas maravillosos (el último trayecto con la canción principal de *Knightmare* ponía los pelos como escarpias), y la trama, edulcorada y buen rollista a más no poder,





»[MSX] En *Shalom* cada enfrentamiento tenía sus propias reglas. Por ejemplo, para vencer al demonio Rizado debíamos acabar con él al más puro estilo *Arkanoid*.



»[MSX] El cierre de la trilogía se alejaba radicalmente de la acción desenfrenada para imbuir los 2Mb del nuevo cartucho de pura esencia aventurera.

resultaba indescriptiblemente bonita. Además, los enfrentamientos con los demonios (los únicos momentos de acción del juego) eran tan ingeniosos como divertidos y espectaculares (aunque no demasiado complicados), homenajeando con sus mecánicas a clásicos como *Arkanoid*, *Pooyan* o el propio *The Maze of Galious*. Pero al factor idioma se le juntaba el desinterés de una Konami cada vez menos dispuesta a distribuir sus títulos fuera de Japón; y aun así no faltaron osados que se lanzaron a jugarlo sin entender ni una sola palabra, como solíamos hacer los cuatro locos del MSX que queríamos saborear las mieles de los últimos diamantes de Konami o, por qué no decirlo, palpar más allá y disfrutar de algún modo de las piruetas de genialidad paridas por los maestros de casas como Nihon Falcom o Micro Cabin.

Knightmare es el legado de unos magníficos desarrolladores hacia el sistema MSX tal y como se concibió. Más allá de ese entorno, el universo de Popolon, Afrodita y los malvados demonios que conjuraban contra ellos no se movió un ápice; permaneció fiel a la norma de ordenadores, trazando en un corto espacio de tiempo la evolución y madurez de los juegos para computadoras. *Shalom* fue el extraño epílogo de una saga que se concibió para ser cerrada ahí mismo, sin concesiones a eso que llaman morir de éxito, a pesar de la bonanza de sus cifras y del prestigio que atesoró; convirtiéndose en un mito admirado y envidiado por los poseedores de otras plataformas. Un mito que, todo hay que decirlo, sigue conservando en la actualidad todas las virtudes que lo encumbraron en su día, en lo que fueron y siguen siendo tres videojuegos que, como los buenos vinos, ofrecen hoy lo mejor de sí. Larga vida a *Knightmare*. ✱



Otras apariciones de los protagonistas

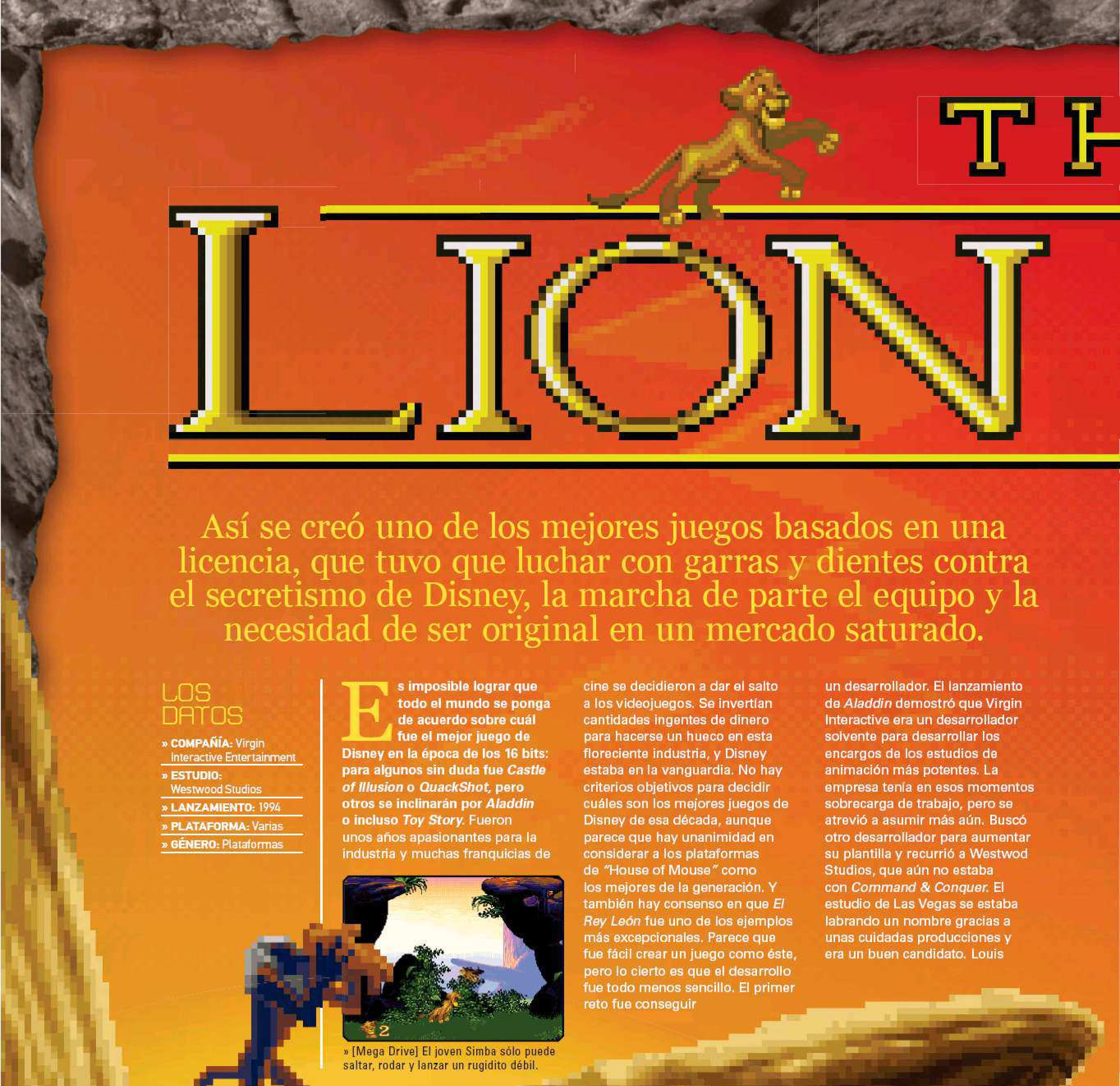
El heroico Popolon hizo honoríficos actos de aparición en títulos como *Parodius* y *Hai no Majutsushi* (*Mah-Jong 2*), en este último acompañado por Afrodita. Al fin y al cabo, tras el lanzamiento de *Knightmare* nuestros protagonistas se convirtieron en auténticos iconos para los usuarios de MSX.



»[MSX] *Hai no Majutsushi*, el segundo juego de Mah-Jong para MSX, tenía un plantel de personajes de lo más variopinto: Goemon, Simon Belmont, un Moai de *Gradius*...



»[MSX] Popolon surcaría el Espacio en la primera entrega de *Parodius*. Fue su única aparición en la loca franquicia de Konami, quedándose así, cómo no, en el sistema MSX.



Así se creó uno de los mejores juegos basados en una licencia, que tuvo que luchar con garras y dientes contra el secretismo de Disney, la marcha de parte el equipo y la necesidad de ser original en un mercado saturado.

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Virgin Interactive Entertainment
» **ESTUDIO:** Westwood Studios
» **LANZAMIENTO:** 1994
» **PLATAFORMA:** Varias
» **GÉNERO:** Plataformas

Es imposible lograr que todo el mundo se ponga de acuerdo sobre cuál fue el mejor juego de Disney en la época de los 16 bits: para algunos sin duda fue *Castle of Illusion* o *QuackShot,* pero otros se inclinarán por *Aladdin* o incluso *Toy Story.* Fueron unos años apasionantes para la industria y muchas franquicias de cine se decidieron a dar el salto a los videojuegos. Se invertían cantidades ingentes de dinero para hacerse un hueco en esta floreciente industria, y Disney estaba en la vanguardia. No hay criterios objetivos para decidir cuáles son los mejores juegos de Disney de esa década, aunque parece que hay unanimidad en considerar a los plataformas de "House of Mouse" como los mejores de la generación. Y también hay consenso en que *El Rey León* fue uno de los ejemplos más excepcionales. Parece que fue fácil crear un juego como éste, pero lo cierto es que el desarrollo fue todo menos sencillo. El primer reto fue conseguir un desarrollador. El lanzamiento de *Aladdin* demostró que Virgin Interactive era un desarrollador solvente para desarrollar los encargos de los estudios de animación más potentes. La empresa tenía en esos momentos sobrecarga de trabajo, pero se atrevió a asumir más aún. Buscó otro desarrollador para aumentar su plantilla y recurrió a Westwod Studios, que aún no estaba con *Command & Conquer.* El estudio de Las Vegas se estaba labrando un nombre gracias a unas cuidadas producciones y era un buen candidato. Louis

» [Mega Drive] El joven Simba sólo puede saltar, rodar y lanzar un rugidito débil.

HE KING

Castle, cofundador de Westwood y director de *El Rey León,* nos cuenta cómo fue el proceso: "Virgin nos preguntó: ¿podéis ayudarnos a crear más equipos que trabajen en plataformas y que se puedan encargar de un nuevo producto de Disney llamado *El Rey León?*". Westwood ya había trabajado con distintas licencias y había creado con éxito juegos de distintos géneros, así que para Virgin estaba claro que era la mejor opción. Incluso había preparado un plan para que las dos empresas trabajaran juntas: Dave Perry y su empresa apoyarían desde Irvine en el diseño y el desarrollo y ayudarían a crear un equipo en Westwood con la calidad suficiente para que todo el mundo trabajase bien. Louis admite: "yo no estaba convencido. Era finales del 93 y mi mujer estaba embarazada de gemelos, así que mi primera respuesta fue: 'Imposible, no, de ninguna manera, no, ni hablar'".

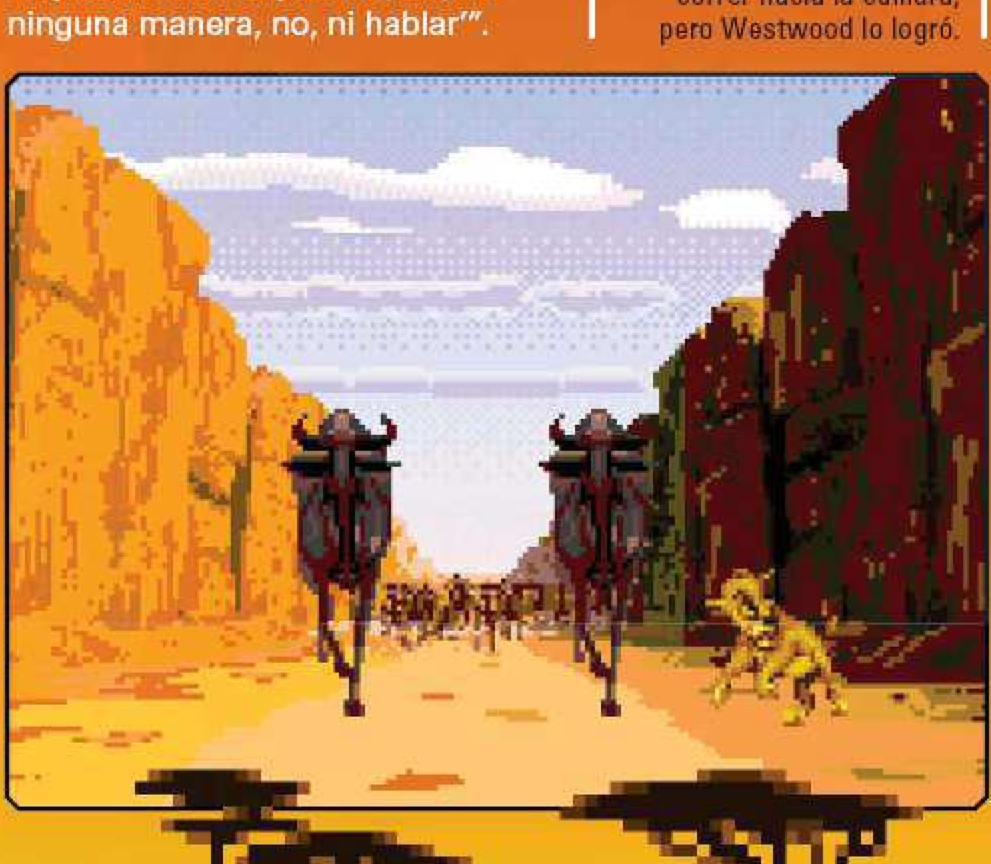


MÁS DEL ESTUDIO

EYE OF THE BEHOLDER
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1991

COMMAND & CONQUER (IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1995

BLADE RUNNER
SISTEMA: PC
AÑO: 1997

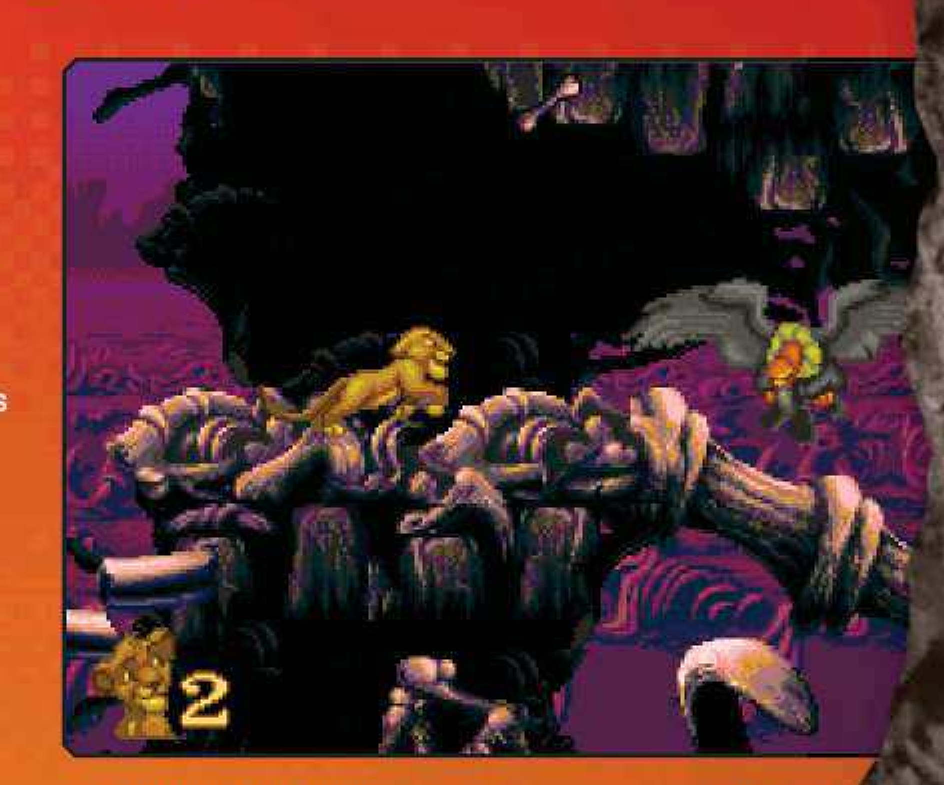


» [Mega Drive] En Disney decían que Simba no podría correr hacia la cámara, pero Westwood lo logró.

> "Mi primera respuesta fue: imposible, de ninguna manera, no, ni hablar"
>
> Louis Castle

Virgin estaba tan convencida de que debía aliarse con Westwood que se negó a aceptar un no por respuesta. Louis explica: "Martin Alper [por entonces presidente de Virgin Interactive] dijo: 'vale, hagamos una cosa, vienes a Burbank Studios y te enseñamos los primeros cinco minutos de la película y si después sigues sin querer hacer el juego lo entenderé y te dejaré tranquilo'". Louis se ríe al recordarlo: "Martin era un tipo astuto, ¿sabes? Estaba seguro de que me iba a emocionar, y lo hizo". Se cerró el acuerdo cuando Louis fue de los primeros en ver la escena inicial de *El Rey León* en la que Simba era presentado ante todos los animales. Decidió que Westwood sería el desarrollador y que aprovecharía la ayuda de Virgin y su impecable equipo de desarrolladores de plataformas. Esa era la idea.

"Casi al mismo tiempo que enviaba el correo aceptando, Dave Perry y su equipo se fueron para crear Shiny, así que no quedó nadie en Irvine Games que supiera hacer juegos de plataformas", dice Louis. Las herramientas que Virgin había utilizado para sus plataformas anteriores no servían, si no quedaba nadie que supiera utilizarlas. Pasamos de decir que tendríamos *El Rey León* a tiempo a encontramos con que era diciembre. La fecha de entrega era julio, no teníamos código ni apoyo y había que construir un equipo de cero. Disney no nos envió nada más, así que lo único que podíamos hacer era usar lo que había visto esa parte de la película". Louis es muy discreto cuando dice que aquel "no fue el mejor de los comienzos". Para ▶



» [SNES] El juego en conjunto era difícil y a los jugadores les llevaba bastante tiempo terminarlo.

LAS CONVERSIONES



SNES

■ A diferencia de *Aladdin*, que tuvo distintos desarrolladores en SNES y Mega Drive, Westwood hizo las dos versiones. La de SNES tenía mejores gráficos y destacaba la secuencia de la persecución frontal gracias al Modo 7.



MASTER SYSTEM

■ Master System no pudo competir con Mega Drive y la jugabilidad y los gráficos se resintieron. Pero, curiosamente, aunque siguió la estructura de la versión de 16 bits, se rediseñaron los niveles y la curva de dificultad acabó siendo más accesible.



GAME BOY

■ Como cabría esperar, fue la versión más reducida del juego, pero aún así conservaba muchos de los elementos originales y acabó siendo un plataformas bastante majo para la portátil de Nintendo.



PC

■ Esta versión tenía el mejor color y sonido, pero generó cierta polémica cuando muchas personas descubrieron al comprarlo que no podían ejecutarlo, debido a las especificaciones incomprensiblemente altas del juego.

MEGA DRIVE

■ La segunda de las dos plataformas principales hizo con *El Rey León* lo que con otros muchos juegos: las imágenes eran un poco peores, pero el movimiento y las animaciones iban mucho más rápidos y suaves.



GAME GEAR

■ Esta versión portátil era prácticamente la misma que la de Master System, pero en la pantalla de Game Gear. No sufrió demasiado en el cambio de consola y tenía mejores efectos visuales que la mayoría de los juegos de la portátil.



AMIGA

■ Aunque los cambios respecto al original no afectaron a la jugabilidad ni a los gráficos, a la versión de Amiga le faltaban algunos niveles, ya que el desarrollador no tuvo tiempo de codificar y probar el producto final.



NES

■ Pese a que flojeaba en el sonido, las mecánicas y los gráficos, la versión de NES mantenía bastante de lo que Westwood quería en el juego. Era un *port* difícil que no podía competir con el potente catálogo de la consola.



> "Tuvimos mucho cuidado al elegir qué cogíamos de los plataformas de la época"
>
> Louis Castle

▶ añadir más estrés, en aquel mes de diciembre su mujer dio a luz.

El trabajo ya había empezado antes de la disolución del equipo de Virgin, pero Westwood estaba teniendo algunos problemas. Disney, fiel a la tradición, revelaba a cuentagotas la información sobre *El Rey León*. Louis recuerda que en aquellos momentos Disney no estaba nada segura del éxito de su película protagonizada por animales y, aunque la fábrica de sueños estaba poniendo toda la carne en el asador para crear la mayor producción de toda su historia, no dejaba de ser una apuesta arriesgada. Westwood recibía poquísima información y el equipo se las veía y se las deseaba para saber por dónde tirar. Louis recuerda: "ni siquiera teníamos el guión de la película, apenas una breve explicación diciendo que se basaba en Hamlet y que iba de cómo el cachorro crecía y se convertía en rey. Estábamos discutiendo sobre esos conceptos y decidimos que seguir la película era lo único que podíamos hacer para conseguir un gran juego".

En la práctica, esto suponía que Westwood iba a desarrollar dos juegos diferentes: uno con Simba como cachorro en el que puede poner boca arriba a algunos enemigos para derrotarlos, y otro



» [SNES] Los minijuegos estaban protagonizados por Timón y Pumba.

como adulto que estaba más centrado en el combate. "Hablé con Seth [Mendelsohn, el diseñador del juego] y decidimos hacer ambos. Era muy ambicioso, aunque estábamos convencidos que nos iban a ayudar", dice Louis.

Para que *El Rey León* fuese un éxito necesitaba destacar en un género que estaba muy saturado. "Los plataformas eran muy populares por entonces. El género tenía algunas características básicas, y tenías que estar al tanto de lo que había salido para saber qué podías usar, pero también tenías que estudiar todo lo que no debías hacer. Tuvimos mucho cuidado al elegir qué cogíamos de los mejores plataformas de la época, porque el listón estaba muy alto. Era como decir hoy día: 'vamos a hacer un



DINASTÍA DISNEY

Juegos de la House Of Mouse que arrasaron en los 16-bits



CASTLE OF ILLUSION

■ Tal vez sea el juego más conocido de Mickey en las consolas de 16 bits. *Castle of Illusion* fue el referente de los juegos de Disney en aquella generación. Era una combinación perfecta de plataformeo potente, imágenes impresionantes y una banda sonora pegadiza y sobresaliente.



ALADDIN

■ El eterno debate cuando se enfrentan SNES y MD. Cada versión la desarrolló una compañía distinta, con notables diferencias de mecánica entre ellas: una era más difícil y con una jugabilidad más equilibrada y la otra tenía mejor sonido y gráficos. Pero ambas eran geniales.



QUACKSHOT

■ Daba una vuelta al formato tradicional de los plataformas, lo que le sirvió para destacar por algo más que por su bello diseño artístico y una historia emocionante. Podíamos revisitar los niveles para explorar nuevas zonas. Es una joya que no ha recibido el reconocimiento que merece.



TOY STORY

■ No supuso un avance tan brutal como la película, pero era un plataformas sólido que aportó grandes novedades entre las que destacan los gráficos pseudo 3D. La versión de Mega Drive fue la mejor y llegó incluso a superar a la de PC, ya que en esta última había un nivel menos.

FPS que supere a *Counter-Strike*'. No es fácil", sostiene Louis.

Gracias a la combinación de la determinación de Westwood y al trabajo del experimentado desarrollador de plataformas de Virgin, Seth Mendelsohn, se creó un título que llegaba al altísimo nivel de calidad que Disney buscaba y que el estudio tenía fama de lograr. El desarrollo técnico no dio demasiados problemas, aparte de las escenas en la que Simba corre hacia la cámara.

El mayor obstáculo fue Disney. En opinión de Louis, "trabajar en una propiedad intelectual con la que Disney se jugaba tanto era algo especial, porque eran muy herméticos con todo. Al final tuve que volar con todo mi equipo a Florida en marzo. Nos alojábamos en los Treehouse Villages de Disney Studios, para que pudiéramos ir todos los días donde los animadores trabajaban en la película. Nos costaba tanto que nos enviaran material que llevábamos semanas de retraso respecto a los planes y se nos acababa el tiempo".



» [Mega Drive] El juego era difícil para que comprásemos el juego y no lo alquilásemos.

No todo fueron problemas. Pese al calendario apretado y el secretismo, Westwood sí tuvo acceso a un potente recurso: los animadores de Disney. "Trabajábamos en el juego y poníamos muñecos de palo para marcar los personajes básicos", explica Louis sobre el proceso de trabajar con Disney. Trabajaban con esas figuras para mejorar la jugabilidad y refinaban la animación cuando estaba todo preparado para jugarlo. Louis agrega: "luego enviábamos esas secuencias a Disney y ellos las rehacían desde cero para crear algo que se parecía más a la película. Entonces nos lo enviaban por fax con marcas preestablecidas para que los escaneáramos, los digitalizásemos y ajustáramos las marcas y las utilizáramos para recrear el arte, imagen a imagen, para el juego. Fue un proceso difícil, pero creo que es lo que consiguió que el juego transmita buenas sensaciones".

Cuando se habla de licencias, sobre todo de una tan grande como *El Rey León* de Disney, no se sabe bien cómo surgió el éxito. Es cierto que el juego ofrece en sí mismo algo innovador con el paso de Simba de cachorro a adulto, y también es verdad que captaba muchas emociones y momentos clave de la película, y que la animación era de las más finas de la época, pero ¿despertaría el mismo interés que la película? Pues sí, lo hizo. "En cuanto se grabó el master e hicimos las imágenes del disco nos vinimos abajo, el equipo estaba agotado", dice Louis antes de añadir que al ver el éxito tan espectacular que logró la película confiaron en que sucediera lo mismo con el juego. "Fuimos al estreno de la película y creo que eso y la emoción que se veía en la prensa nos dijeron que iba a ser un gran éxito para cuando terminásemos el juego, un mes después. Así que estábamos aterrados y emocionados". Ahora sabemos que el equipo no tenía motivos para estar preocupado. "Fue el título que más vendió de todos los que hizo Westwood en multiplataforma", explica Louis.

Trabajar con Disney no fue sencillo, pero el resultado fue un juego de plataformas a la altura del éxito de la película. Podría haber sido un desastre y Westwood no habría podido seguir haciendo juegos, pero no sólo fue uno de los mejores plataformas de su generación, sino que se considera uno de los mejores juegos de una licencia, y es difícil conseguir este reconocimiento. ✱





» [SNES] Los niveles en los que controlamos al Simba adulto son más de combate.

CAPITÁN SEVILLA

EL SUPERHÉROE ANDALUZ DE LA EDAD DE ORO

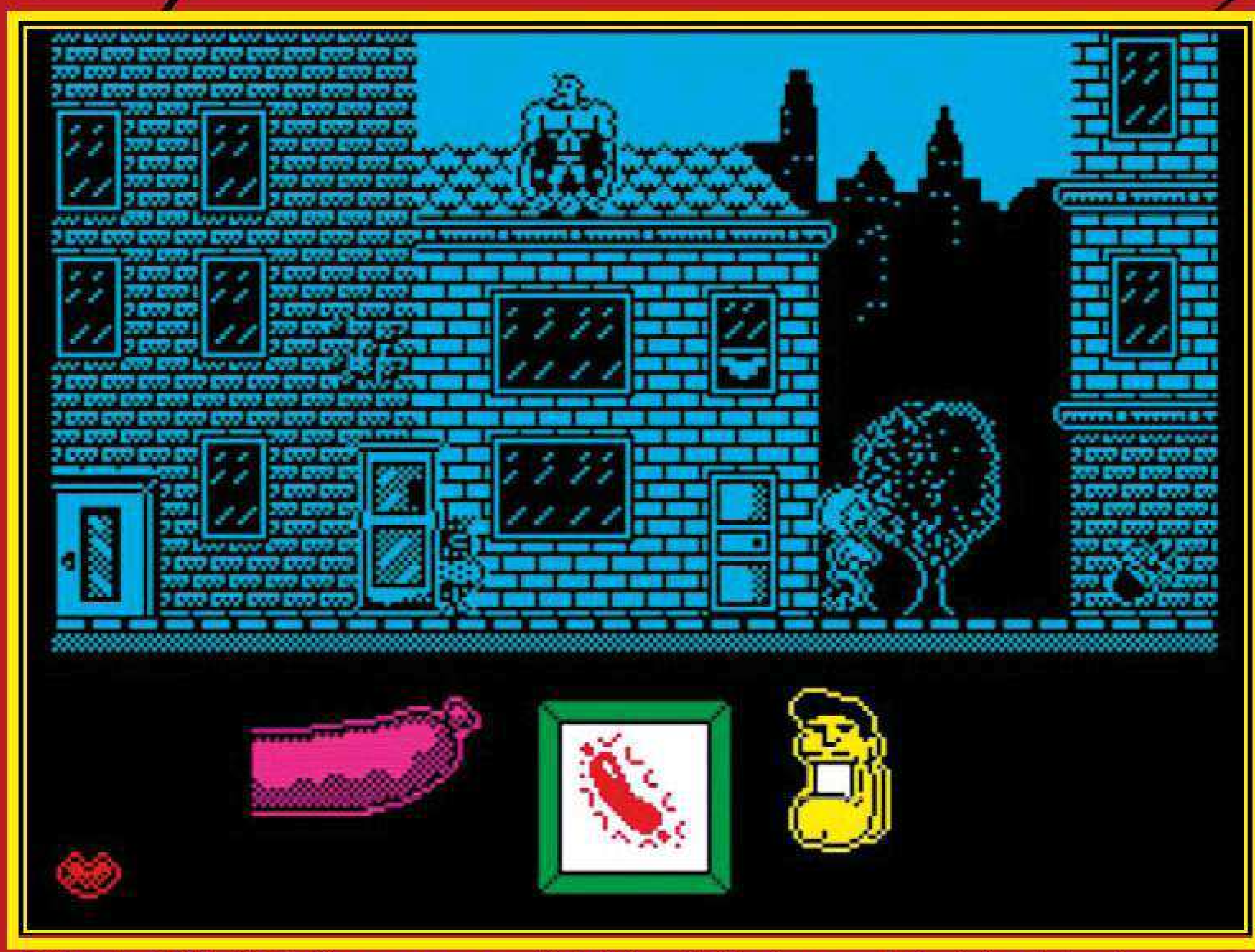


En el año 1987, el proyecto del Capitán Morcilla comenzó a germinar en un céntrico barrio de la ciudad hispalense. Dirigidos por Álvaro Mateos, un grupo de chavales rebosantes de ilusión se embarcó en la mayor aventura de sus jóvenes vidas. Un superhéroe había surgido de las mismísimas entrañas de los ordenadores personales.

Por Jesús Relinque "Pedja"

Si pintáramos sobre un lienzo un esbozo de lo que simbolizó el auge de Dinamic Software, la compañía fundada por los hermanos Ruiz, deberíamos utilizar unos cuantos botes de pintura manufacturados en Andalucía. El sevillano Álvaro Mateos había sido el artífice de dos de los títulos que lograron impulsar a la empresa madrileña: *Rocky* (1985) y *West Bank* (1985), juegos que salieron al mercado con una carátula ilustrada por el añorado Alfonso Azpiri. *Rocky*, en concreto, se convirtió en el programa que simbolizó el comienzo de la feliz colaboración artística del maestro con Dinamic. Aunque tenían mecánicas completamente diferentes, lo cierto es que tanto *Rocky* como *West Bank* encerraban una filosofía que llegó a calar bien hondo en la producción de los Ruiz: ambos tomaban una más que evidente inspiración en máquinas recreativas de éxito. En este caso, los arcades en cuestión eran *Punch-Out!!* de Nintendo y *Bank Panic* de Sega. La fórmula de teletransportar la magia de los salones recreativos a los hogares era algo así como la receta de la piedra filosofal por aquella época.

Un buen día, Álvaro Mateos decidió proponer a los hermanos Ruiz un nuevo proyecto basado en una idea que prometía convertirse en un blockbuster desde su fase más temprana de diseño. Nombre en clave: El capitán Morcilla.



» [ZX Spectrum] El Capitán Sevilla se encarama a un tejado de la capital hispalense para lucir palmito y divisar a los maleantes que patrullan la calle poligonera. Nótese los gráficos monocromos de la pantalla, en contraste con los marcadores.

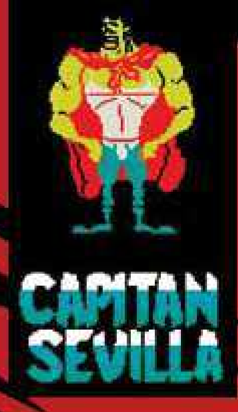
SE BUSCAN PROGRAMADORES

Andrés Mompín, un amigo de la infancia de Mateos, recuerda con claridad los rasgos más característicos del programador en aquella época: "Álvaro siempre fue un alma inquieta. Era alguien muy avanzado para los tiempos y para su edad". El sevillano tuvo la iniciativa de emprender una nueva aventura, a la que denominó Hi-Score, para la que necesitaría un equipo de desarrollo capaz de llevar a buen puerto lo que tenía en mente. Con estas premisas, proyectó una reunión a modo de convocatoria para chavales que compartieran sus mismas inquietudes y que estuvieran aguardando en sus cuevas a que alguien les invocase para liarla parda en torno a una de esas innovadoras máquinas de lógica insondable denominadas microordenadores. Ángel Jiménez fue uno de los que acudió a la llamada: "Me enteré del proyecto por un amigo que me dio un folleto que había encontrado en el tablón de anuncios de su facultad". El texto del folleto era una declaración de intenciones en la





» El equipo de Hi-Score en 1987: Álvaro Mateos, Manolo Guillén, Manuel Gascú, José Ramón Pérez, Rafael García, Ángel Tirado y David Brioso. [Derecha] Bocetos pixelados de diversos personajes y trozos de escenario de la segunda carga del juego. Del acetato al píxel fue la técnica utilizada.



que constaban varios requisitos, siendo el primero ser joven. Pero la divina juventud no era el único tesoro que Mateos solicitaba en el anuncio; también era necesario saber programar para ZX Spectrum y Amstrad CPC, conocer el código máquina (encriptado mediante las siglas C.M. en el texto) y, por último, pero no por ello menos importante, tener ganas de unirse a un grupo de programación de videojuegos.

Según Jiménez, "en el lugar de encuentro, una autoescuela, estábamos todos alucinados, porque había unas veinte personas que compartían conocimientos de programación". Curiosamente, a algunos no se les volvió a ver el pelo tras aquella primera reunión. En cualquier caso, pocas dudas pueden quedar al respecto del éxito cosechado por el anuncio, a tenor de la elevada cantidad de miembros que acabarían conformando el equipo de Hi-Score que firmara *Capitán Sevilla*.

LA OFICINA DE TRIANA

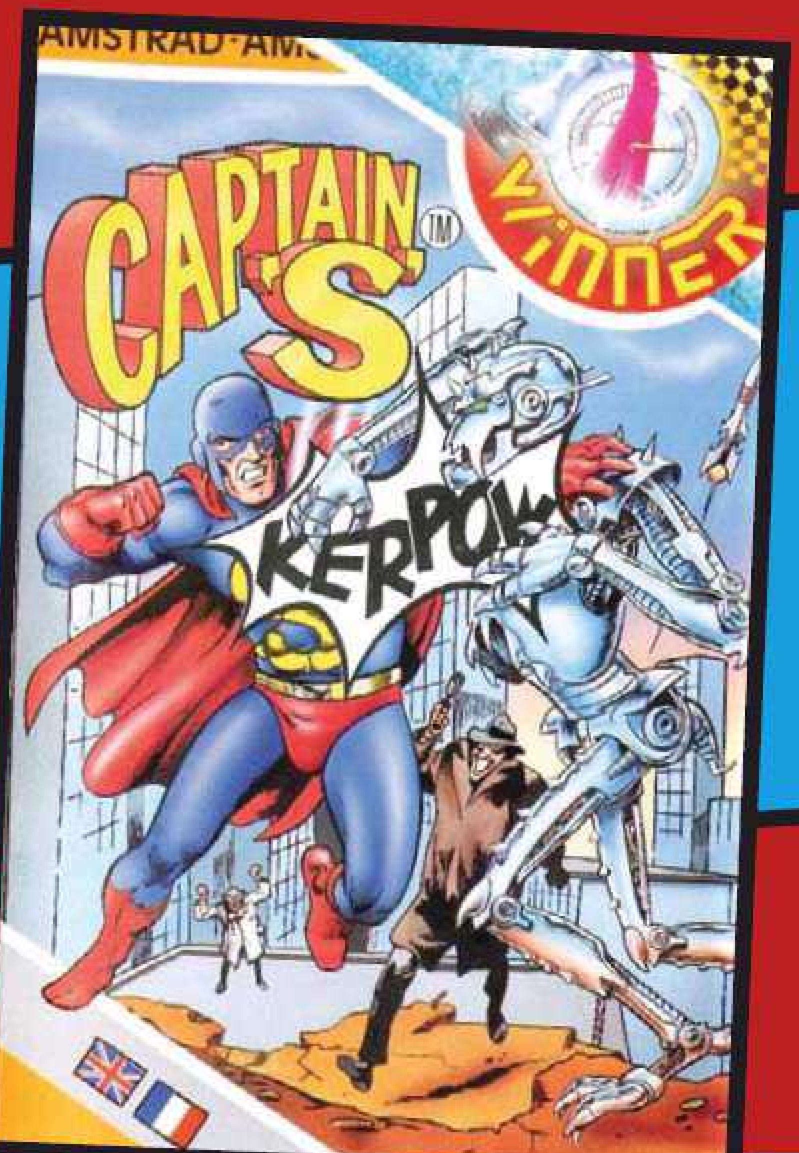
Los siguientes pasos se dieron con el objetivo de alquilar un piso en el barrio sevillano de Triana, para situar el centro de operaciones del grupo de desarrollo. El piso se acondicionó como oficina, con bastante material para trabajar, ordenadores, una impresora y discos para hacer copias de seguridad. Según apunta David Brioso, el auténtico hombre-orquesta del equipo, "las primeras semanas fueron mucho de reuniones en las que, por encima de todo, eran los grafistas los encargados de llevar la voz cantante para dirimir el aspecto y estética del videojuego, así como otros aspectos, como el argumento, la acción o la inteligencia artificial". La organización jerárquica del equipo acabó perfilándose con el transcurso de las semanas. Tal y como cuenta Álvaro Mateos, "a medida que pasaba el tiempo ibas identificando quién valía más para una cosa y quién para otra". Se llevó a cabo una especie de selección natural, un proceso de refinamiento en el que el propio Mateos acabaría dirigiendo la parte de programación, delegando en Ángel Tirado el liderazgo de la parte gráfica.



» Pantalla de carga del videojuego. Foto tomada en la actualidad sobre un ZX 128K superviviente, que envía la imagen a la imponente pantalla de un monitor Commodore eterno.

Tirado podría ser considerado como el verdadero padre del personaje del Capitán, personaje que germinó a partir de una serie de cómics que el propio Tirado había dibujado. Estos tebeos relataban la génesis del superhéroe, que podría resumirse de la siguiente manera: Mariano López, un transportista de escaso cabello, mostacho poblado y prominente barriga, sufre de cerca una explosión acaecida en una central nuclear. El camión descarrila y se desparrama todo su contenido de embutidos. Al despertar, Mariano siente el gusanillo en su barriga y no duda en agenciarse una de las morcillas que hay en la calzada para calmar su hambre, sin llegar a sospechar que dicho alimento se ha convertido en radioactivo. Su vida no vuelve a ser la misma, puesto que la morcilla le transforma en un hombre musculoso con poderes que desafían la razón. ¡Incluso le vuelve a crecer un magnífico flequillo!

Este descacharrante guión sirvió de base argumental para el videojuego, en el que existe un representante del lado oscuro que desafiará al Capitán: el maquiavélico profesor Torrebruno, que desde su base interestelar prepara la silenciosa conquista de la Tierra. El superhéroe andaluz deberá robar un cohete para asaltar la base del profesor y acabar con su armamento. Qué mejor manera de arreglar las cosas que a morcillazo limpio.



TRANSTORNO DE PERSONALIDAD

El proyecto comenzó llamándose Capitán Morcilla, ya que así se llamaba el cómic de Tirado en el que se basaba. Sin embargo, a medida que avanzaba el proyecto, Dinamic pensó que dicho título no era nada comercial. El equipo de desarrollo no compartía la necesidad de modificar el nombre, pero finalmente, y a pesar de ello, el juego fue lanzado bajo el título que todos conocemos. Posteriormente, al ser distribuido en Reino Unido por Alternative Software bajo el sello budget "Winner" (que ya había hecho lo propio con Freddy Hardest), fue renombrado a Captain 'S', y el superhéroe se convirtió en un miembro de las fuerzas de élite del Planeta Sevilla. Olé y olé la guasa anglosajona.





UN SUPERHÉROE DE CÓMIC

A la hora de montar la campaña publicitaria de lanzamiento de *Capitán Sevilla*, Dinamic siguió los consejos de Ángel Tirado. Fue el cacereño el que propuso como portadista a Francesc Capdevila, más conocido como Max. El artista, nacido en Barcelona, tiene una extensísima carrera a sus espaldas en la que ha abordado prácticamente la totalidad de campos de la actividad gráfica, tanto ilustración como cómic y diseño gráfico. Max realizó un inspirado dibujo para la carátula, así como un tebeo de cuatro páginas a todo color en el que, basándose en la idea original de Tirado, Capdevila dibuja la historia en la que Mariano López, el transportista, se acaba transformando en el personaje que protagoniza el videojuego. El cómic fue publicado en las páginas de la revista *Microhobby*, concretamente en el número 175, que vio la luz en los kioskos en el mes de Agosto de 1988.

TÉCNICAS MORCILLONAS

La versión base con la que Hi-Score trabajó para desarrollar el juego fue la de Spectrum 48k. Dadas las limitaciones de memoria (según relata Tirado, había que hacer malabarismos para encajarlo todo), el equipo decidió trabajar los gráficos de forma monocroma, salvo en la zona del marcador, en la que sí aparecía color para el medidor/morcilla de energía, iconos de poderes y caretos del protagonista. Otra de las decisiones tomadas fue prescindir del scroll de pantalla, de modo que se fueran sucediendo escenas fijas en las que se pudiera aumentar el detalle, tanto de los personajes como de los elementos del escenario.

La técnica utilizada por Ángel Tirado para recrear los gráficos del juego resultaba bastante original. "Reciclé una serie de nociones tomadas de un libro de técnicas del cómic escrito por Josep María Beá. Básicamente, la idea consistía en trazar el dibujo sobre papel para transferirlo a un acetato, copiándolo con un rotulador o bien fotocopiándolo. Luego, el acetato se colocaba sobre la pantalla conectada al ordenador, y entonces ibas siguiendo las líneas trazadas previamente, apagando o encendiendo uno a uno los puntos o píxeles que componían el gráfico", explica Tirado. De esta manera, la información gráfica podía ser procesada y almacenada en el ordenador.

Otro de los miembros del equipo, el programador Francisco Rodríguez, comentaba uno de los efectos más destacados del título: "se trataba de un juego bidimensional con aspectos tridimensionales. Había objetos que se ubicaban en un plano más cercano para conseguir ese efecto. Teníamos que crear máscaras para los objetos, de modo que el objeto más lejano actuara como si fuera transparente y el personaje pasara por delante suya". Por su parte, Ángel Jiménez se convirtió en el principal encargado de las animaciones de los personajes, incidiendo en movimientos parabólicos, el vuelo del propio superhéroe. ▶


» [CPC] La segunda carga nos transportaba a un lejano y hostil planeta desde el que era posible contemplar la Tierra.


» Uno de los bocetos del superhéroe, obra de Tirado. En él se aprecia su estilo caricaturesco.



En general, el apartado visual del juego, a pesar de carecer de color, salvo en la notable versión Amstrad CPC, fue bastante meritorio, incluyendo multitud de detalles que lo acercaban al aspecto cómico del tebeo español, así como elementos que resultaban auténticos guiños a la ciudad hispalense, como la propia silueta de la monumental Giralda.

El equipo que desarrolló Capitán Sevilla llegó a contar en sus filas con catorce miembros, cifra atípica para la época.

Un desarrollo titánico

Si repasamos los desarrollos más destacados de la historia de la Edad de Oro del software español, llegaremos a la conclusión de que, en muy contadas ocasiones, los equipos superaban los dos o tres componentes. Por ello, llama poderosamente la atención la amplia plantilla con la que contó *Capitán Sevilla* durante el proceso de elaboración del videojuego. Una plantilla que sufrió algunas bajas antes de que se acabara el juego, ya que, al parecer, había personas que no le veían al proyecto un horizonte demasiado claro en términos económicos. Este último caso, curiosamente, encuentra un fiel reflejo en los desarrollos indie actuales, en los que, salvo honrosas excepciones, el rendimiento monetario, si es que llega, tarda en llegar.



» Álvaro Mateos y Ángel Tirado, en una fotografía tomada durante la mesa redonda sobre el videojuego, celebrada en el evento Retro Sevilla del año 2015.

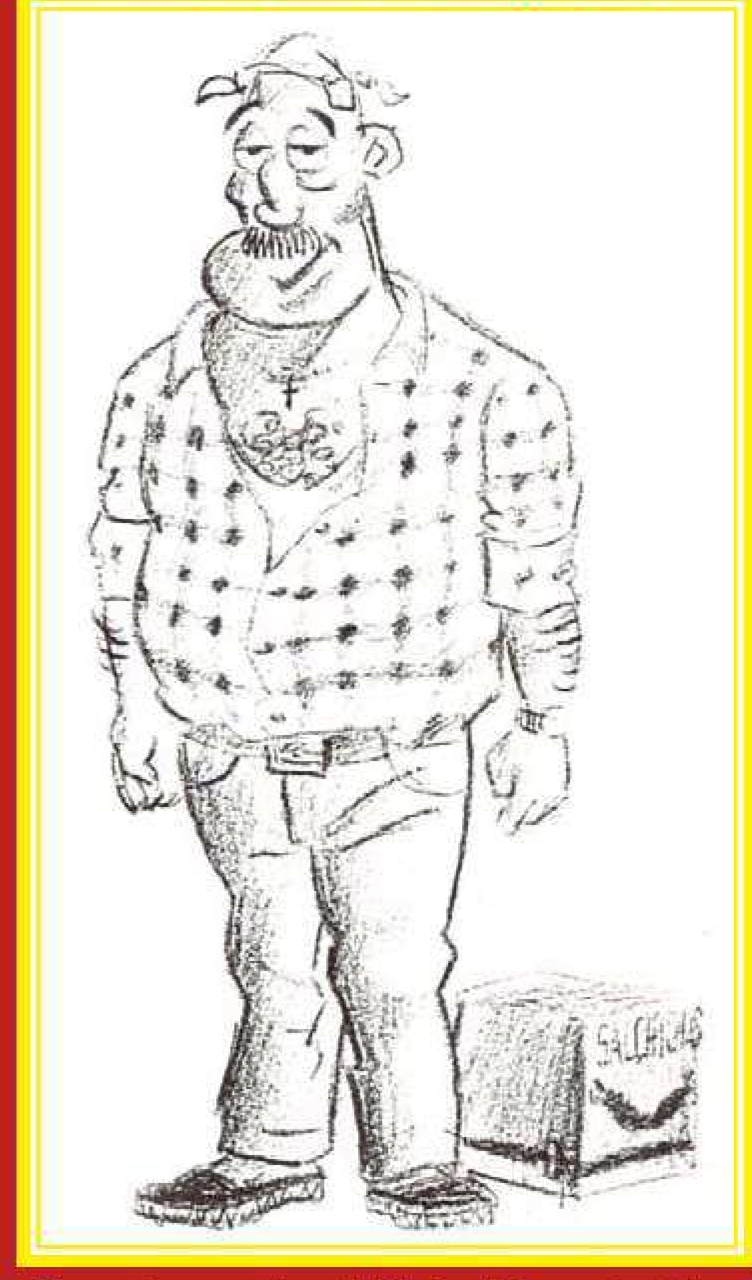
Mateos, en su labor de coordinación, llevaba a cabo la intrincada tarea de compilar cada cierto tiempo todos y cada uno de los pedazos que los componentes iban construyendo por separado, de modo que pudiera formar un todo para obtener una especie de prototipo que servía para valorar el avance y progreso del proyecto en términos globales. Como contrapartida, el elevado número de miembros del equipo también tenía sus inconvenientes, según relata el propio Álvaro: "el ambiente era bastante disperso. Cuando yo faltaba, de vez en cuando, al regresar me encontraba con que se habían montado una buena fiesta".

Tirado añade lo siguiente: "pretender que un grupo de chavales compuesto por unas 13 o 14 personas que se encuentran entre los 16 y 18 años, monten una empresa, y que dicha empresa tenga una buena organización y una disposición bien clara, resultaba algo utópico". Es muy posible que aquellos chavales estuvieran lejos de considerar aquella dedicación como un aburrido trabajo, un pensamiento alentador que les facilitaba con total seguridad el poder echar muchas horas. Horas que se diluían en un gigantesco caos en el que todos se sentían importantes y aportaban su particular granito de arena.

Ante tales premisas, el proyecto llegó incluso a sufrir alguna que otra zozobra. "Hoy día, recuerda Brioso, parece un milagro que lográramos terminarlo. En total estuvimos un año y medio allí metidos, dentro de un buen ambiente y con una recta final en la que se aceleró el ritmo bastante". El dinero con el que contaba Mateos para el desarrollo se agotó antes de lo previsto. Las versiones Amstrad y MSX se complicaron. La oficina alquilada se tuvo que abandonar antes de tiempo, las tensiones surgían y el desarrollo parecía dilatarse más de lo deseado. La compañía de los hermanos Ruiz ejerció cierta presión de cara a comercializar el videojuego en las navidades de 1987, pero finalmente no pudo ser y salió al mercado al año siguiente durante la campaña veraniega. Lo verdaderamente importante es que, gracias a ese arreón postrero, el proyecto llegó a buen término, el equipo suspiró de alivio y todos



» [PC] Esta hermosa captura pertenece al remake de *Capitán Sevilla*, realizado por Luis García Ventura y Daniel Celemín, y distribuido bajo el sello CEZ en 2009.



» El aspecto campechano de Mariano López contrastaba con lo exuberante de su alter ego super-poderoso.



» [ZX Spectrum] El Capitán Sevilla tiene sus más y sus menos con la cuadrilla de una obra, dentro de uno de los escenarios de la primera carga del juego.

experimentaron una oleada de satisfacción y un subidón de ilusión al verlo en las tiendas. Incluso llegaron a ver a los típicos vendedores de mercadillo colocando en sus mesas de domingo varias cintas de cassette pirateadas con la carátula del *Capitán Sevilla* fotocopiada en blanco y negro.

Y MARIANO VOLVIÓ A SER REPARTIDOR

¿Hubo algo más allá del *Capitán Sevilla*? Para responder a esa pregunta, lo mejor es darle voz a Mateos, que evalúa el rendimiento económico del título: "Pues el juego dio para cubrir gastos y no dio pie a que se hicieran otros proyectos. Pero bueno, el intento estuvo ahí". Los beneficios no fueron excesivamente elevados y tampoco puede decirse que *Capitán Sevilla* fuera de los títulos más vendidos de la historia de Dinamic. No obstante, sí cosechó buenas críticas, destacando por la originalidad y frescura de su planteamiento, por el look de cómic y las opciones que otorgaban los distintos poderes del protagonista. En su debe se acumuló, como solía ocurrir en los juegos patrios de la época, una dificultad tremendamente elevada.

Y aunque el Capitán Sevilla tuvo que convertirse de nuevo en Mariano para seguir ganándose el pan repartiendo morcillas, con el paso de los años se valoró en su justa medida a la aventura emprendedora que comenzara una tarde cualquiera de los ochenta en una autoescuela sevillana. ✱

Retrogamer España desea enviar un profundo agradecimiento a Ángel Tirado por cederle el documental No nos gusta Capitán Morcilla y el material gráfico para documentar el presente artículo.

¡NO NOS GUSTA CAPITÁN MORCILLA!

Ángel Tirado, padre espiritual del Capitán, fue el encargado de dirigir, junto a Antonio García, un maravilloso documental de la productora Tarkemoto llamado No nos gusta capitán Morcilla. La obra data de 2015 y es un excelente testimonio audiovisual tanto del proceso de elaboración del título comercializado por Dinamic, como de la Edad de Oro del videojuego español en general. El documental, que ha participado en diversos certámenes a lo largo del mundo, incluye una gran cantidad de opiniones vertidas tanto por los miembros del equipo Hi-Score como por periodistas y especialistas del sector.





LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** FIREBIRD
- » **CREADOR:** PAUL HIBBARD
- » **LANZAMIENTO:** 1985
- » **PLATAFORMAS:** SPECTRUM, C64, AMSTRAD
- » **GÉNERO:** AVENTURA

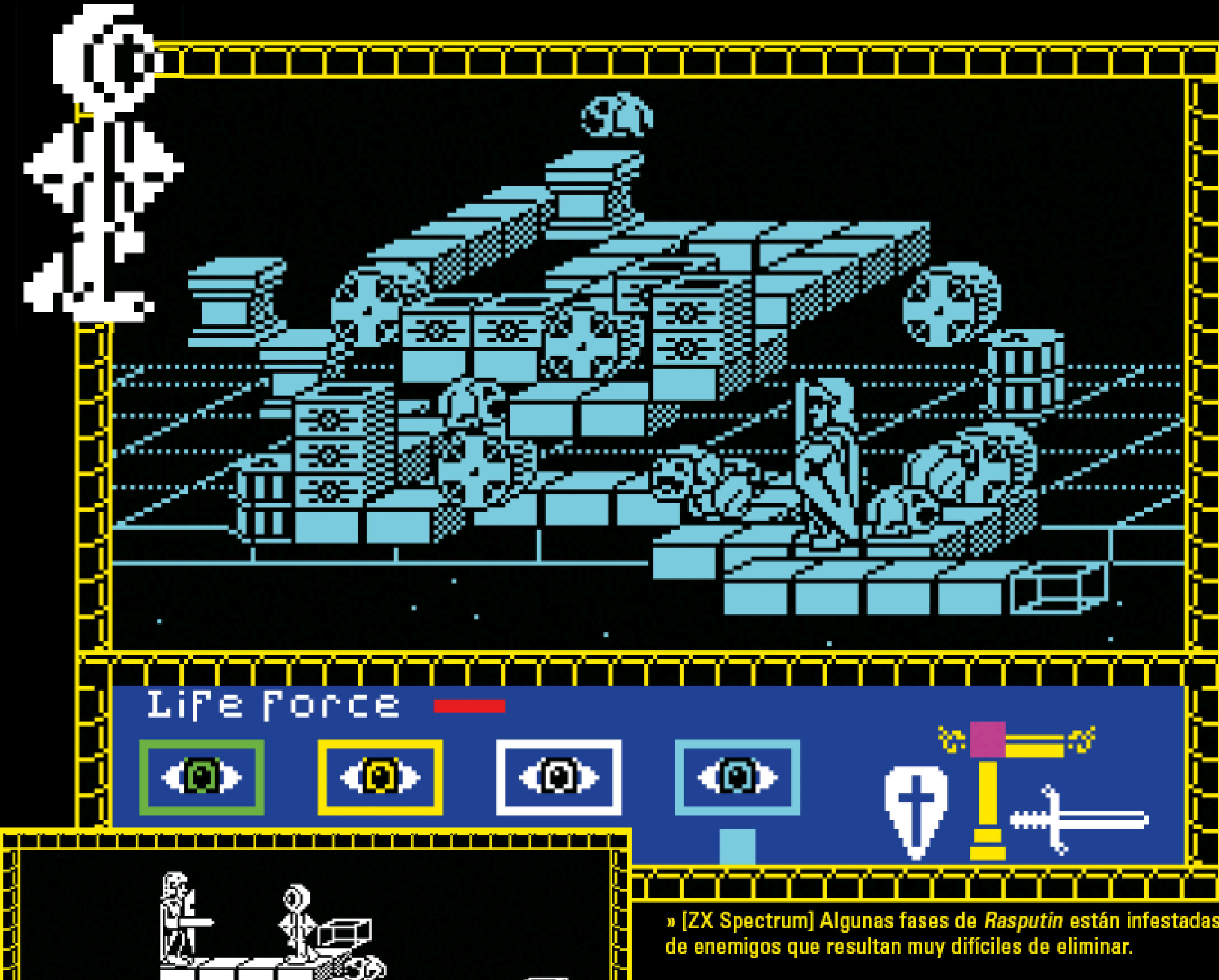
Después de ser coautor del exitoso Buggy Blast, Paul Hibbard emprendió un proyecto en solitario. Vivió como un ermitaño para combinar caballeros, puzles y perspectiva isométrica en Rasputin.

Uno de los muchos desarroladores que empezaron en los años 80 trabajando como coautores fue Paul Hibbard. Se dio a conocer con el *shooter Buggy Blast,* que creó junto a su cuñado, David Lowe, pero su segundo trabajo ya fue en solitario, como cuenta el mismo Hibbard: "Cuando terminamos *Buggy Blast* David decidió volver a su carrera como músico, así que me tocó pensar en algo que pudiera hacer solo. Los plataformas iban de saltar arriba y abajo todo el rato decidí dar o mismo el salto a las 3D. Empecé utilizando la misma perspectiva que con *Buggy Blast,* pero me di cuenta de que aquello sería demasiado para mí, así que cambié de estrategia".

Esa nueva estrategia acabó convirtiéndose en un juego de perspectiva isométrica que trataba sobre los recuerdos de infancia de caballeros medievales, y esa es la idea que vendió desarrollador a los productores: "De pequeño me gustaban Ivanhoe y Sir Lancelot, que llevaban una espada y un escudo. Por eso se iba a llamar *Crusader,* porque iba de luchar contra el mal con una espada y un escudo. Conocía bastante a Tony Rainbird, de Firebird, así que le presenté un par de pantallazos y le conté de qué iba el juego. Y firmó basándose en aquella charla. El tío que llevaba por entonces Firebird dijo '¿Por qué no lo llamamos *Rasputin?',* debido a que había estado leyendo un libro sobre ese personaje. Así es como surgió como protagonista".

Con el contrato en su poder, Paul empezó a trabajar para llevar a su héroe con armadura y al mítico monje loco Rasputín a un mapa de bits. "Utilizaba papel cuadriculado porque la vista del juego era isométrica y así me podía hacer una idea de la sensación de profundidad. Era algo bastante extraño por la complejidad de conseguir que el escudo encajase con la espada al mismo tiempo que luchabas y saltabas de plataforma en plataforma", dice.

Después se puso a diseñar unos enemigos terroríficos, entre ellos un cíclope con un estilo visual años 60. "Quería que fueran extraños. Recuerdo los ojos. Vi una ilustración de un tema de los Beatles, una



» [ZX Spectrum] Algunas fases de *Rasputin* están infestadas de enemigos que resultan muy difíciles de eliminar.

» [ZX Spectrum] Extrañas criatura con cabeza en forma de ojo y los conejos con calaveras atacan al cruzado Rasputín.

cosa como un globo ocular gigantesco, y pensé que aquello quedaría genial en el juego", afirma.

Cuando Paul dejó el diseño de personajes para crear los niveles, *Rasputin* le absorbió las 24 horas, lo que le llevó a un experimento innovador. "Por la noche estaba en la cama pensando en pantallas, me obsesioné. Decidí que quería un mapa de cómo se juntaban y adónde llevaban las puertas. Utilicé los LEGO de mi hijo para hacer un mapa 3D, pero deseché la idea porque era complicada y volví al papel".

Lo que sí siguió siendo complejo en *Rasputin* fue la jugabilidad, en la que se juntaban enemigos implacables con puzles que suponían todo un reto. "En aquel entonces tal vez era muy ingenuo", concluye Paul. "Pero es un poco como el escritor que se mete tanto en el libro que está escribiendo que los árboles no le dejan ver el bosque. No tenía a nadie con quien hablar de todo esto, y ése es el peligro de trabajar en solitario. Fue algunas veces al pub a hablar con la gente pero ¡pensaban que estaba loco!".

Excepto en estas salidas esporádicas, el diseñador trabajó en el juego casi las 24 horas del día durante un año lo que, al final, le pasó factura. "Cuando acabé *Rasputin* salí para celebrar que lo había terminado a tiempo. Me senté con un par de amigos y me di cuenta de que no tenía de qué hablar porque no había visto la televisión, ni las noticias... así que no sabía ni de qué hablar. Pensé: 'No puedo seguir así'".

Paul trabajó duro, pero los problemas de publicación y de distribución obligaron a que *Rasputin* no saliera a la venta hasta meses después de haber recibido unas críticas magníficas. "Se suponía que iba a salir con la etiqueta 'Hot' de Firebird [la gama de precios media]. No sé si los demás juegos de 'Hot' estaban inacabados, pero sí sé que éste no lo estaba, aunque se retrasó. Cuando por fin salió quebró uno de los más grandes distribuidores del país. Había miles de copias del juego en su almacén que nunca se distribuyeron, y desaparecieron, literalmente".

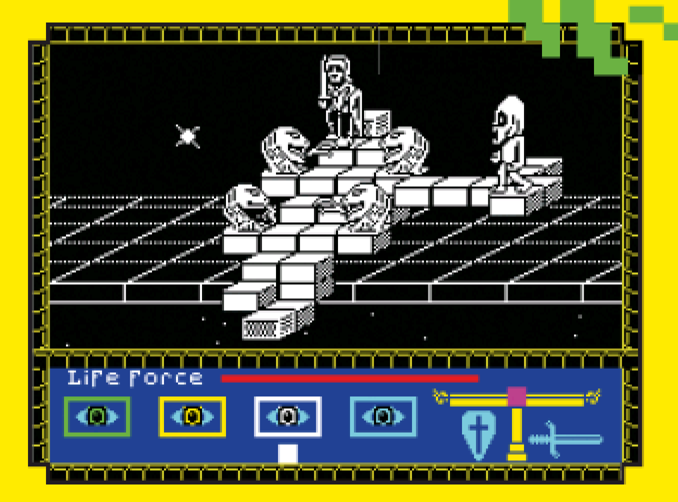
Paul se sorprende al escuchar que la gente aún disfruta con su juego y sostiene que no podía haber logrado que *Rasputin* fuera mejor. "Me sorprende que aún lo jueguen. La animación del Cruzado es pobre si la comparas con cualquier otra. Me gustaría cambiarlo. Pero cuando me acuerdo de la memoria y la velocidad que tenían las máquinas me doy cuenta de que no sería sencillo hacerlo. La cuestión es ¿cómo podemos compararlo con lo que se podría hacer hoy día?". ✱



» [ZX Spectrum] Hay que calcular el ritmo para matar a los fantasmas que disparan en cuatro direcciones.

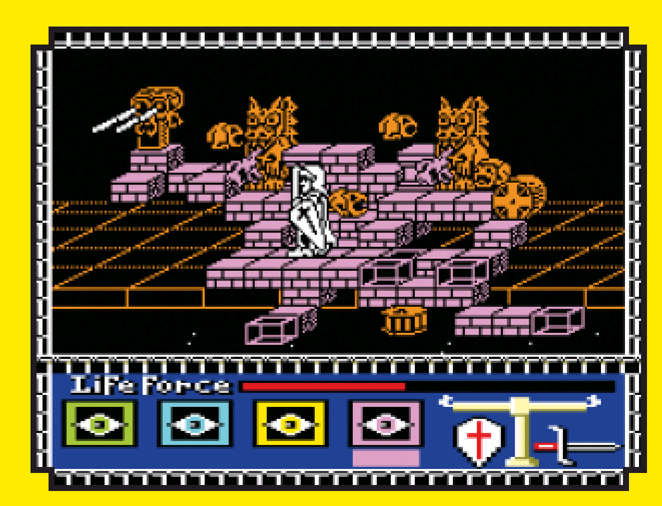
TASAS DE CONVERSIÓN

Así era el juego en otros sistemas



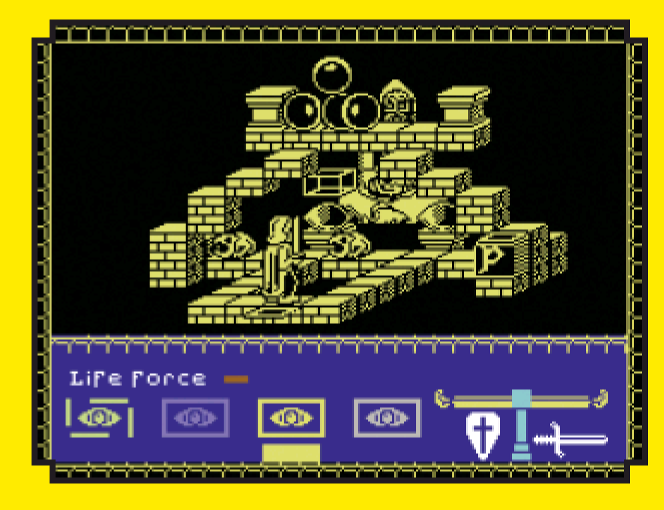
SPECTRUM 128K

■ Muchos juegos se limitaban a añadir una melodía de tres canales a un juego de 48K y lo largaban en Spectrum 128K, pero el *Rasputin* de Hibbard tenía 33 salas extra y unos impresionantes discursos con archivos de voz. También añadía enemigos como las criaturas con cara de luna.



AMSTRAD CPC

■ El único inconveniente de la conversión que hizo Paul a Amstrad es que funciona un poquito más lento que el original. En compensación, el *port* para CPC tiene más colores y mejores FX. En la jugabilidad, el *Rasputin* de Amstrad es exactamente igual que el juego de 48K de Spectrum en el que se basa.



COMMODORE 64

■ Igual que el *port* CPC, la conversión para C64 que hizo LT Software no tiene la velocidad del original, pero cuenta con excelentes FX y, con diferencia, la mejor música de todas las versiones del juego. Los temas de Ron Hubbard se puede describir como mezcla de música tradicional rusa con synthpop.

Del Archivo

GRAFTGOLD Creative Software

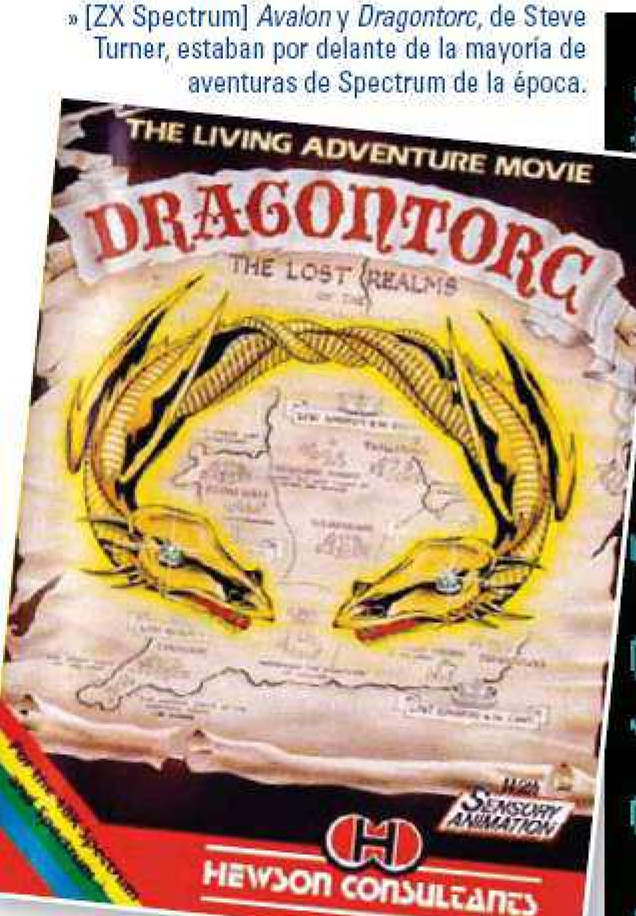
Durante sus 15 años de existencia, Graftgold abarcó la industria de los ordenadores domésticos de Reino Unido y parte de las consolas de los 90, años en los que tuvo sus momentos de gloria y fracasos. Toca repasar su historia...

Estamos sentados frente a Steve Turner y Andrew Braybrook, autores de icónicos juegos de 8-bit. Su compañía, Graftgold, comenzó como ST Software en 1983. "Empecé por mi cuenta, pero me sentía sólo en mi comedor programando todo el día," sonríe Steve. "Conocía a Andrew, porque nos había presentado un amigo común en un pub, y se me unió dos meses después." Andrew Braybrook se convertiría pronto en un nombre conocido por los usuarios de Commodore, pero fue en otro ordenador donde creó sus primeros juegos para Graftgold. "Mi padre tenía un Dragon 32," cuenta, "y me moría por escribir juegos en él. Convertí el primer juego de Steve para que viera qué podía hacer. No tenía ensamblador, trabajaba en código máquina y después lo picaba a mano."

Tras el instituto, Steve se unió al servicio civil, mientras que Andrew escribía programas de contabilidad para GEC Marconi. Ambos pensaron que hacer juegos sería más divertido. "Vi que la mayoría de arcades de la época eran 2D," recuerda Steve, "así que pensé que el siguiente paso sería mostrar algo con estilo 3D. Ése era mi único argumento." El resultado fue *3D Space Wars*, un sencillo shoot'em up, pero técnicamente impresionante. Tras considerar la autoedición, Steve contactó con Hewson Consultants para que su juego llegara al mercado. "Lo que me gustó de Hewson, y por lo que les elegí, era que lo hacían todo internamente. Tenían su propia planta de duplicado, que les daba un mejor control. Podían hacer copias según las necesitaban. Andrew [Hewson] tenía buena relación con las revistas, e incluso escribió para *Sinclair User*." Tras impresionar al editor con sus juegos *Seiddab*, Steve produjo el brillante *Avalon*, una impresionante aventura de acción, que además era su juego más complejo hasta la fecha. "Aunque los juegos arcade iban por delante en tecnología," dice Steve, "pensamos

» [ZX Spectrum] *3D Space Wars* de Steve Turner destacó en el catálogo de Spectrum, lleno de juegos isométricos y 2D.

» [ZX Spectrum] *Avalon* y *Dragontorc*, de Steve Turner, estaban por delante de la mayoría de aventuras de Spectrum de la época.





que podríamos añadir la profunda jugabilidad que no tenían." Como tenían experiencia programando, Andrew y Steve sabían cómo diseñar rutinas complejas utilizando diagramas estructurados, y discutieron ideas y código de forma eficiente. "Tuvimos que volvernos expertos en código máquina. Tenías la sensación de que lo que estabas haciendo era completamente nuevo."

Las conversiones de Andrew a Dragon de los juegos *Seiddab* también las vendió Hewson. Cuenta que, "en aquel momento, Steve estaba escribiendo en Spectrum 16K, así que yo tenía el doble de memoria. Puse más gráficos, disponía de herramientas profesionales y también de un teclado propiamente dicho. Era una buena máquina, pero murió". ST Software empezaba a ganar pasta, y operar como un particular se volvió inviable. "Tenía una casa en Witham," recuerda Steve, "y trabajábamos en el comedor, en escritorios improvisados. Necesitábamos más sitio, y vi que me iban a machacar con impuestos. Así que decidimos que era hora de crear una compañía, y ser sus empleados." Steve comenzó a escarbar y dio con un metal precioso, el apodo Graftgold.

Tras el fracaso del Dragon, optaron por esperar y ver quien surgía como contrincante del Sinclair. "Un amigo de Andrew se hizo con un Commodore 64 y parecía una apuesta perfecta para juegos," recuerda Steve. "Vimos su scroll, sus sprites, y el sonido, que era impresionante. Pero hasta en los anuncios, ¡Commodore lo intentaba vender como una máquina para los negocios!". La CPU de Commodore 64 no era muy distinta de la del Dragon, así que fue una máquina a la que Andrew saltaría de forma natural. "No era una máquina muy rápida, pero su hardware de sobra bastaba," dice orgulloso. "Lo que ese chip gráfico hacía por ti, casi gratis, lo hacía tremendo. Tenías que diseñar los juegos en base al hardware, y eso es lo que hacía a *Gribbly's Day Out* diferente de todo lo anterior."

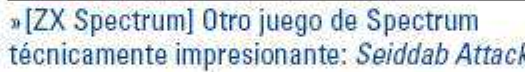
"Vi que me iban a machacar con impuestos. Así que decidimos que era hora de crear una compañía."
Steve Turner



» [ZX Spectrum] *Magentron*, la secuela de *Quazatron*, acabó sufriendo los problemas legales de Graftgold.

Juegos aparte, el local de Graftgold necesitaba una decisión urgente. La solución fue que Steve se cambiara de residencia, a una casa más grande en Witham, Essex, con una dependencia aparte que los dos hombres convirtieron en su oficina. "Gastamos nuestros findes y tardes ahí metidos," gesticula Steve con un dedo. "Pusimos techo de yeso y aislamiento." Andrew sonríe mientras hablamos de la compacta oficina.





» [ZX Spectrum] Otro juego de Spectrum técnicamente impresionante: *Seiddab Attack*.

"Era acogedora. Teníamos nuestros teléfonos y escritorios, y un mueble que mostraba todos nuestros juegos." Estaba dentro de este pequeño edificio, a unos 6 metros de donde estamos sentados, y fue donde se crearon algunos de los juegos de los 80 más grandes de Spectrum y C64. Una cara impresora matricial completaba la oficina, que el par utilizaba para examinar el código.

Y qué juegos. En C64, *Gribbly's Day Out*, *Paradroid* y *Uridium*; en Spectrum, *Dragontorc*, *Quazatron* y *Astroclone*. Imaginamos que Hewson estaría muy contenta en este punto; de hecho, la relación iba muy bien para ambas partes. "Hewson sabía que podíamos llegar con algo bueno," explica Steve, "y eso les hizo confiar más en nosotros. Les decíamos cuánto pensábamos ▶

CRONOLOGÍA

1983 ■ Steve Turner creó ST Software, y su amigo Andrew Braybrook se le unió. *3D Space Wars* vió la luz del día tanto en ZX Spectrum como en Dragon 32.

1984 ■ **Steve y Andrew continúan sus guerras *Seiddab* en Spectrum y Dragon 32 con *Lunattack* y *Seiddab Attack* respectivamente. La aventura de estilo arcade *Avalon* también impresiona a los críticos y fans por igual.**

1985 ■ Andrew Braybrook se hace con un Commodore 64. Su primer juego, *Gribbly's Day Out*, obtuvo una tibia recepción, mientras que Steve creó *Dragontorc* y la aventura sci-fi *Astroclone*. En otoño, Graftgold desvela *Paradroid*, el juego que lo cambiaría todo.

1986 ■ **Andrew consiguió lo imposible al crear la continuación de *Paradroid*. El shoot'em up de C64 *Uridium* es otro éxito enorme mientras que *Quazatron* es la fantastica interpretación de Steve de *Paradroid*, creada para Spectrum.**

1987 ■ Aunque *Ranarama* ahondó más en el concepto de *Paradroid* este año, fueron los juicios y avatares de Hewson los que ocuparon a Graftgold. Su conversión de *Flying Shark* para Firebird demostró sus habilidades de cara al nuevo editor.

1988 ■ **Después de migrar a Firebird, las peleas legales retrasaron el lanzamiento de *Magnetron* y *Morpheus*. Dominic Robinson y John Cumming, de Hewson, se unen al equipo, al igual que Gary Foreman. Graftgold por fin se muda de la casa de Steve Turner.**

1990 ■ Más conversiones llegan, en forma de *Super Off Road* para Virgin y el excepcional *Rainbow Islands* para Ocean.

1991 ■ **El equipo empieza a centrarse en las consolas de 8-bit y los ordenadores de 16-bit, con juegos como *Simulcra* y *Realms*.**

1992 ■ Graftgold firma un acuerdo con Renegade, el brazo editor de Bitmap Brothers. *Fire & Ice*, diseñado por Andrew Braybrook, es el primero que editan.

1994 ■ **_Empire Soccer 94_ se lanza en Amiga, pero la versión de SNES no logra pasar la fase de propuesta, ya que los costes de desarrollo se disparan.**

1995 ■ Graftgold invierte en los caros kits de desarrollo de PlayStation, presintiendo que la consola será un gran éxito.

1996 ■ **Graftgold firma un acuerdo con Perfect Entertainment con el que el editor toma control de la mayoría de la compañía. Entre 1996 y 1998, Graftgold trabaja casi en exclusiva en *Hardcorps*, un juego de PlayStation.**

1998 ■ Cuando el pago mensual de Perfect Entertainment deja de llegar, Steve, de mala gana, pone fin a Graftgold, dejando *Hardcorps* inédito, sin lanzamiento.

¿QUÉ FUE DE ELLOS?

STEVE TURNER



■ Tras un mes desmantelando la oficina y borrando discos duros, Steve se fue a la compañía de seguros Eurobase con Andrew. Ya está jubilado, pero sigue siendo un entusiasta músico y ha vuelto a programar, con un nuevo juego de PC. Síguele en Twitter, en @t2_steve.

ANDREW BRAYBROOK



■ Tras Graftgold, Andrew encontró trabajo creando software para la compañía de seguros Eurobase, en Chelmsford. Hoy día, él también está creando otro juego de temática retro, y se puede seguir su progreso en Twitter (@UridiumAuthor) y en su blog, uridiumauthor.blogspot.co.uk.

GARY FOREMAN

■ Con ganas de progresar en la industria, Gary fichó por Sega Europa en 1992, para acabar en BMG Interactive en 1996. Pero en 1998 BMG vendió su división de juegos a Take-Two y cambió Londres por New York. Ese mismo año, surgió la idea de un nuevo editor y Gary se convirtió en cofundador y CTO de Rockstar Games. Lo dejó en 2006 para perseguir otros proyectos y viajar por el mundo.

DOMINIC ROBINSON

■ Tras Graftgold, Dominic dirigió la ingeniería de software de Psygnosis. En 2008 saltó a SN Systems (que crea herramientas de desarrollo para consolas de Sony).

▶ que podía llevarnos un juego, y en el tramo final, preparaban la publicidad. Íbamos con una copia del juego, tanteaban a un par de revistas y elegían una para una exclusiva." El acuerdo con Hewson dio flexibilidad a Graftgold. No había adelantos, sólo royalties, lo que significaba que incluso aunque quisiera, el editor no tenía influencia para molestar al desarrollador. "Eran muy buenos con los royalties," continúa Steve. "Recibíamos un cheque mensual y un reporte de cada venta hecha. Era bueno, porque significaba que podíamos buscar otro editor si ellos no lo querían." Pero Hewson nunca rechazó un juego de Graftgold.

En 1986, con los títulos necesitando más tiempo de desarrollo, Steve se dio cuenta de un cambio en el mercado. Los juegos de bajo presupuesto dominaban el mercado, y Hewson sugirió que Graftgold produjera juegos más pequeños, y más rápido, para venderlos más baratos. Steve y Andrew se resistieron; querían seguir creando los juegos premium originales que su habilidad y experiencia garantizaban. "La gente hablaba de las conversiones arcade" lamenta Steve. "No se parecían al arcade ni por asomo, pero como tenían nombre, la gente las compraba. Eso quitó mercado a los juegos originales." Los altos estándares de Graftgold entraron en juego, al buscar más formas de hacer que sus juegos destacaran. "Fue una larga batalla con las máquinas, para sacarles más," recuerda Steve, "e invertimos más tiempo en cosas como encontrar nombres que la gente recordara, como *Ranarama*, que tenía algo y sonaba como Banararama. Todo valía siempre que se pegara."

Como otros muchos editores para ordenadores de 8-bit, a pesar de su buena reputación, Hewson empezó a tener problemas a finales de los 80. Parte vino de la reticencia a abrazar los nuevos ordenadores de 16-bit,



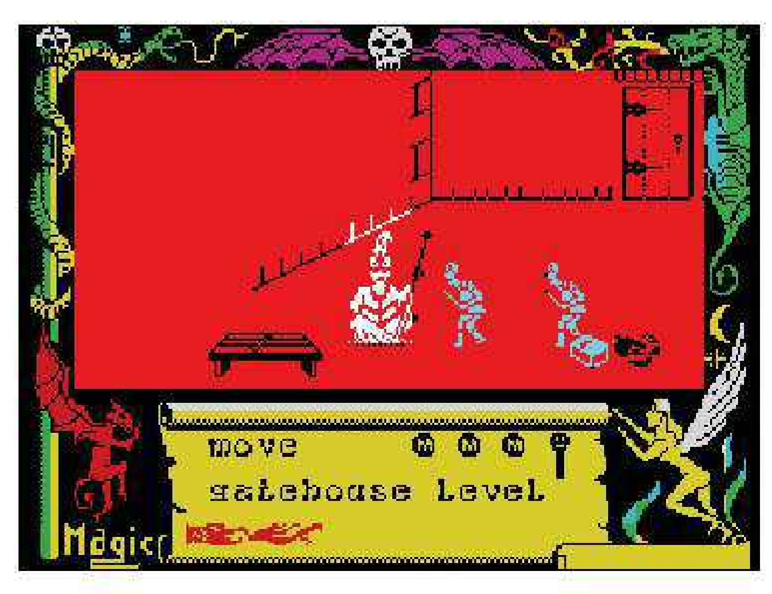
» [ZX Spectrum] Inspirado por juegos similares, Steve Turner introdujo una vista isométrica en *Quazatron*.

JUEGOS CLAVE



3D SPACE WARS

■ El primer juego de Graftgold, y primero de la tetralogía *Seiddab* de Steve Turner, *3D Space Wars* fue su primer intento no sólo de traer la acción arcade al Spectrum, sino también de traer otra dimensión. Con muchos juegos 2D disponibles, el hombre tras ST Software tenía claro que para sobresalir necesitaba algo distinto. El resultado fue este shooter espacial 3D que, evitando complejidades y tramas profundas más allá de disparar a los invasores, eclipsó a la mayoría de juegos de Spectrum en 1983. Fue un gran comienzo, y un juego fácil de vender gracias a que era muy accesible.



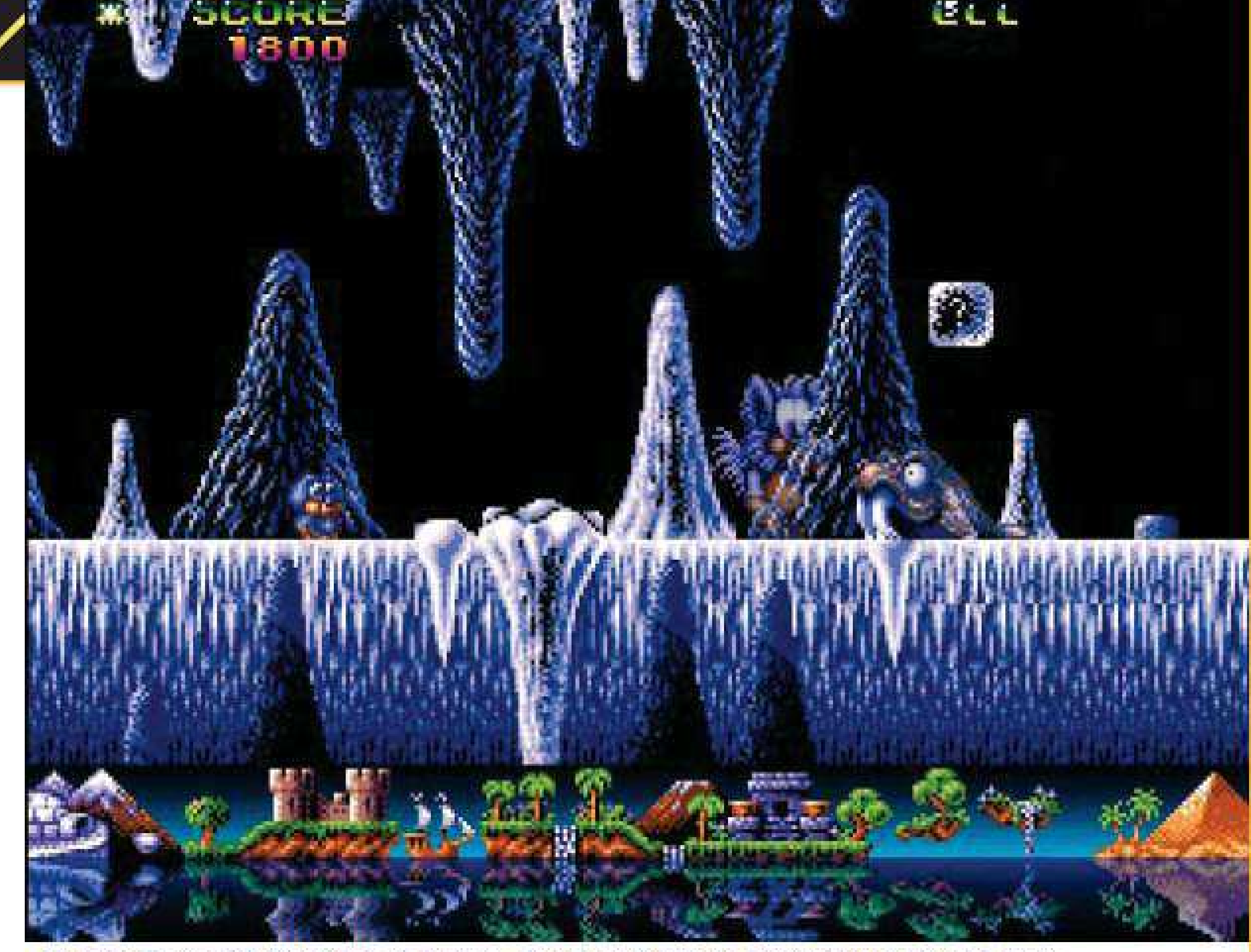
AVALON

■ Los juegos de Graftgold se hicieron con un merecido nombre por sus cualidades inmersivas, y este fue el que fijó el estándar. Vendido como una 'película de aventura', no llegó a ese nivel, pero aun así era un buen juego de aventura con estilo arcade, con el mago del jugador vagando por un laberinto interactivo que parecía cobrar vida a su alrededor. Virtualmente sin rival en su época, *Avalon* sigue resultando un juego complejo que sólo puede ser apreciado tras varias horas de juego. Steve lo continuó con el igualmente fabuloso *Dragontorc*.



RAINBOW ISLANDS

■ Si alguna vez un juego ha reflejado los rifirrafes de edición que persiguieron a Graftgold, ese es *Rainbow Islands*. Mirrorsoft encargó la conversión de este simpático juego arcade a múltiples plataformas domésticas, pero su desarrollo se paró abrúptamente tras la muerte del dueño, Robert Maxwell, que provocó el colapso de su imperio. Siempre persistente, Steve Turner ayudó a negociar el regreso del juego con Ocean Software. La versión de Spectrum, de David O'Connor y John Cumming, fue particularmente fantástica, a pesar de los problemas tras su edición.



» [Amiga] El "mono" *Fire & Ice*, de Andrew Braybrook, tuvo de protagonista a Cool Coyote.

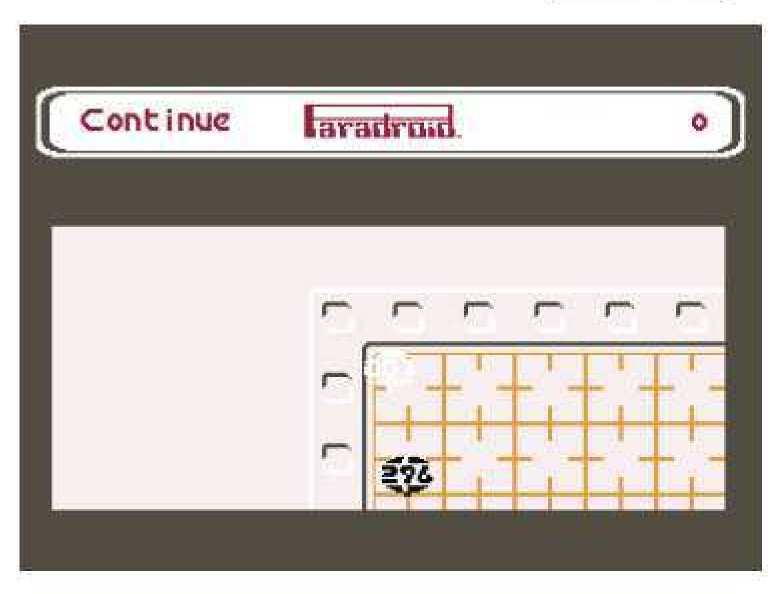
> "Recibíamos un cheque mensual y un reporte de cada venta hecha."
> Steve Turner

al menos con Graftgold. Se acabó encargando una versión 16-bit de *Ranarama*, pero fue un port directo. John Cumming, quien trabajo junto a Dominic Robinson en Hewson, redibujó muchos de sus gráficos, pero quedó como un esfuerzo a medio gas. "Un día recibí una llamada de la jefa de marketing de Hewson," recuerda Steve, oscureciendo el ánimo. "Ella me dijo 'si te quedas con Hewson tus juegos no se van a editar.' No sabíamos qué hacer. No estábamos allí, pero habíamos hablado con John y Dominic, y el feedback no era bueno." Steve hizo la fatídica llamada; los dos juegos que tenía en desarrollo con Hewson fueron aparcados. No habían recibido un adelanto del editor, y se asumía que Graftgold sería capaz de editar esos juegos, *Magnetron* (secuela de *Quazatron*) y el shoot-'em-up *Morpheus*, con otra casa. Dominic, quien sorprendió con su conversión a Spectrum de *Uridium*, se unió a Steve y Andrew, junto con John. Graftgold siguió a la jefa de marketing de Hewson a Telecomsoft (Firebird), y le dieron *Magnetron* y *Morpheus* tras una pequeña consulta legal. Firebird estaba interesado en que el desarrollador trabajara en juegos de 16-bit. Todo parecía listo para una nueva fase en la historia de Graftgold.

Pero Hewson no se colapsó, y la compañía fue rescatada por un third-party ansioso de editar los dos juegos que le habían sido prometidos. Los derechos se lucharon en una batalla legal que, al final, ganó Telecomsoft, aunque fue una victoria pírrica. "Nadie ganó," dice Steve triste. "Mantuvo los juegos fuera del mercado mucho tiempo, y cuando se editaron, era tarde. Con *Magnetron* fue la primera vez que hice las versiones de Spectrum y Commodore 64, algo muy difícil. Me desmoralizaba la idea de que no se editaran, algo que parecía probable en un momento dado." Mientras Graftgold esperaba a que la batalla legal terminara, se mudaron a una oficina de verdad, sobre una verdulería en el centro de Witham. Así los programadores podrían cumplir con su jornada de cinco días, y el espacio extra permitió a Dominic y John trasladarse a Essex. "Le tenía mucho respeto a Dominic, y sabíamos lo que podía hacer," dice Steve. "También a John. Habíamos visto sus juegos, como *Zynaps*, y sabíamos que hacían buen equipo. Dom también estaba interesado en desarrollar en 16-bit." Con todo, la primera ▶

EXPERTO AL INSTANTE

- El "ST" de ST Software proviene, predeciblemente, de Steve Turner.
- Steve Turner y Andrew Braybrook se conocieron un pub local y se hicieron amigos por su amor a la música.
- La charla con Turner revela que él pronuncia Quazatron como 'kway-za-tron', en lugar de 'kwah-za-tron'.
- El juego de Braybrook que más gusta a Turner es *Paradroid*. "Me gustó como diseño. Si la gente quiere aprender algo sobre juegos, que estudie *Paradroid*."
- El juego de Steve Turner que más gusta a Andrew Braybrook es Astroclone. "Me impresionó porque fue la primera vez que teníamos double buffering, por lo que no estábamos trazando y destrazando en la misma pantalla al mismo tiempo."
- Graftgold contrató a casi 30 personas.
- Graftgold desarrolló para una amplia gama de plataformas, como Game Gear (Superman: Man Of Steel) y PC Engine.
- Andrew y Steve compartían al principio impresora e imprimieron cientos de páginas de código. Muchas residen aún en el loft de Andrew.
- El nombre de *Uridium* surgió de un empleado de Graftgold que estaba intentando recordar el elemento Iridium (Iridio). El mal uso de la palabra triunfó.
- *Fire & Ice* se salvó de la desaparición de Mirrorsoft, un plataformas "mono" en la línea de *Sonic The Hedgehog*.



PARADROID

■ ¿Qué más podemos decir de *Paradroid* que no haya sido dicho antes? Es uno de los grandes juegos de C64, un clásico del diseño y un shoot'em up altamente disfrutable que puede engañar por su simple apartado visual. La atención al detalle de Andrew Braybrook, a la hora de crear un mundo vibrante, se tradujo en abundantes alabanzas, y sigue siendo difícil hoy día resistirse a sus encantos. La chicha de *Paradroid* estaba en su minijuego de trasferencia, donde el jugador podía cosechar robots de sus preciados elementos.



URIDIUM

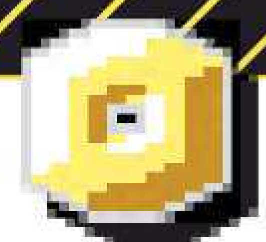
■ La discusión sobre cuál fue la mejor obra de Andrew Braybrook suele dividir a los usuarios de C64, aunque los fans de los shoot'em-ups nombran a este rápido, suave y refinado título como su predilecto. Los logros técnicos siguen siendo inmensos: sprites que no parpadean a pesar de moverse a ritmo vertiginoso, aunque a quienes quieren vivir más de unos segundos se les recomienda jugar más lento. Pilotar el elegante caza Manta (que también realiza un satisfactorio looping) para destruir 15 acorazados que amenazan al sistema solar, es nuestra titánica tarea.



FLYING SHARK

■ Dominic Robinson de Hewson había demostrado ser un capaz programador con la conversión de *Uridium* a Spectrum. Poco después de saltar a Graftgold, su primer trabajo fue una precipitada conversión a Z80 del port de este arcade. Nadie esperaba mucho: el objetivo de Firebird era solo producir algo que evitara potenciales problemas de licencia. Pero Dominic produjo un sobresaliente shoot-'em-up que rápidamente se convirtió en un clásico del Spectrum, lo que fue un gran bonus para el editor, y Graftgold, que se consagró como un maestro de la conversión rápida.







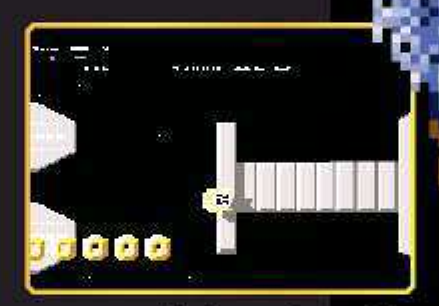

EL ADN DE GRAFTGOLD

ORIGINALIDAD



A pesar de forjar una buena reputación por sus conversiones en sus últimos años, esto siguió siendo un medio para sus fines a la hora de conseguir financiación para los juegos originales de Graftgold, en los que Andrew y Steve estaban en primera línea. De *Paradroid* a *Simulcra*, las ideas únicas fueron siempre alentadas y valoradas dentro de la compañía.

ADAPTABILIDAD



Desde sus orígenes, Graftgold vio que para triunfar necesitaba múltiples plataformas, de las cuales, en 1983, el posible rival del Spectrum no estaba claro. De ahí su catálogo para Dragon 32, y la espera antes de apoyar al Commodore 64. Los juegos de Graftgold se diseñaban para aprovechar las fortalezas de cada plataforma.

EXPERIENCIA



Con conocimientos en ordenadores y programación para negocios, Steve y Andrew llegaron a la creación de videojuegos con muchas de las habilidades y técnicas ya aprendidas. Al estar familiarizados con los términos y conceptos utilizados en la creación de juegos, pudieron pasarse ideas entre ellos.

GRANDES DISEÑOS

Rara vez los juegos originales de Graftgold carecían de ideas y cada concepto se examinaba a fondo antes de incluirlo. A menudo imitaban a sus propios éxitos de diseño (como *Quazatron* y *Ranarama*, ambos basados en *Paradroid* en diferentes medidas), pero siempre había un enfoque, y se añadían nuevos elementos al concepto base, junto con esa importante atención al detalle.

MUNDOS INMERSIVOS



Steve y Andrew vieron que no había forma de combatir a los ténicamente superiores juegos arcade, salvo en la profundidad de la historia y la calidad del diseño que atrapaba al jugador. Los principales ejemplos son la serie *Avalon* en Spectrum y *Paradroid* en Commodore 64.

MULTITAREA

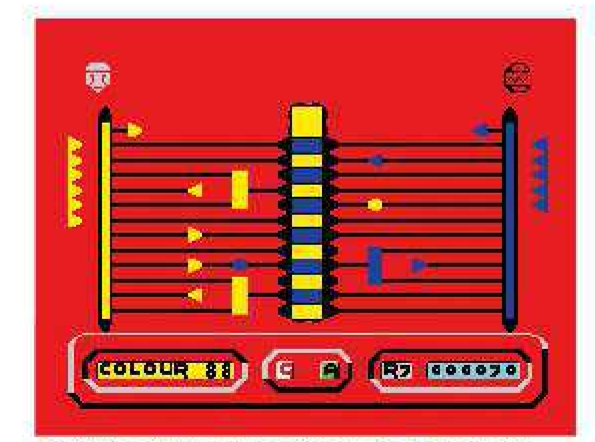


Aun con la presión de llevar una compañía con casi 30 personas en su momento álgido, Steve Turner nunca rehusó echar una mano, ejerciendo de "bombero" cuando un proyecto iba mal.

> **"Para nada parecía un trabajo. Los fines de semana eran en realidad un estorbo porque no podía venir a trabajar."**
> Andrew Braybrook

tarea para el equipo fue un trabajo de emergencia en 8-bit para Firebird, que tenía la licencia de las versiones domésticas del arcade *Flying Shark*. "No era parte del acuerdo," dice Steve, "pero les habían dejado tirados con las versiones de Spectrum y Amstrad, y no llegaban si no las producían en 6 semanas." Graftgold aceptó el trabajo y Dominic completó la versión de Spectrum muy rápido, mientras Steve convirtió el juego a Amstrad poco después. "Llegamos a tiempo, y nos proporcionó muchos kudos. Firebird habría aceptado algo de menor calidad: sólo necesitaban que recordara vagamente a la coin-op, para evitar a los abogados." Graftgold tenía otra cuerda en su arco: la reputación de ser capaces de crear conversiones arcade competentes con ajustados límites de tiempo.

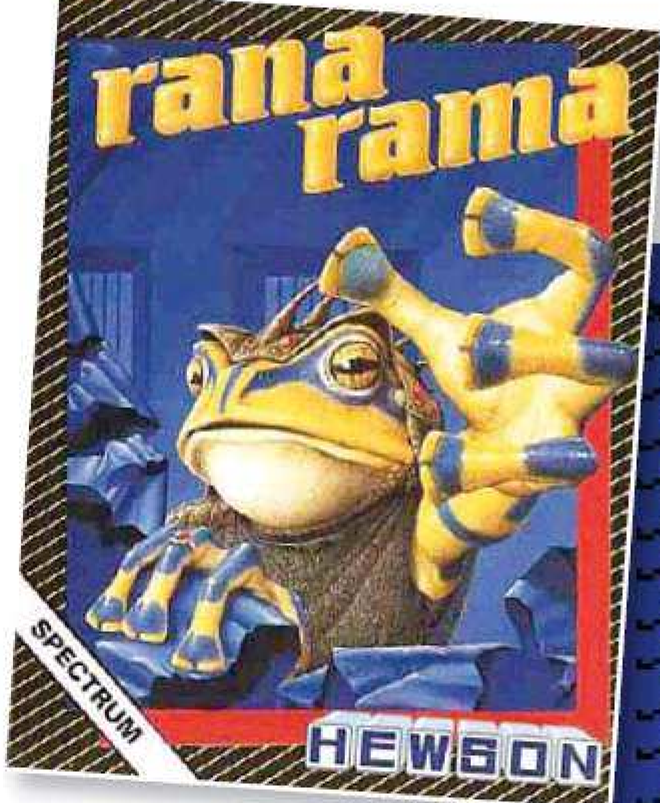
Poco después se unió al equipo Gary Foreman, quien ya había escrito la versión de C64 de *Ranarama* como freelance; David O'Connor, de Dublin, y el aprendiz de 16 años Jason Page, quien con el tiempo se convertiría en el tipo de sonido de Graftgold. Mientras tanto, Andrew estaba trabajando en *Intensity*, un juego de pantalla única que, estéticamente, recordaba a *Uridium*, aunque no había disparos. "Creo que a la gente no le gustó eso. Es más un puzzle," explica Andrew, "y no podría haberle metido scroll porque el multiplexador de sprites estaba desollando la CPU". Pero en general, todo el mundo estaba perdiendo interés en el C64." Al año siguiente, Steve Turner creó *Bushido Way Of The Warrior* para Firebird, un juego para C64 que introdujo varios elementos jugables, como sonido dinámico y multiplexado de sprites.

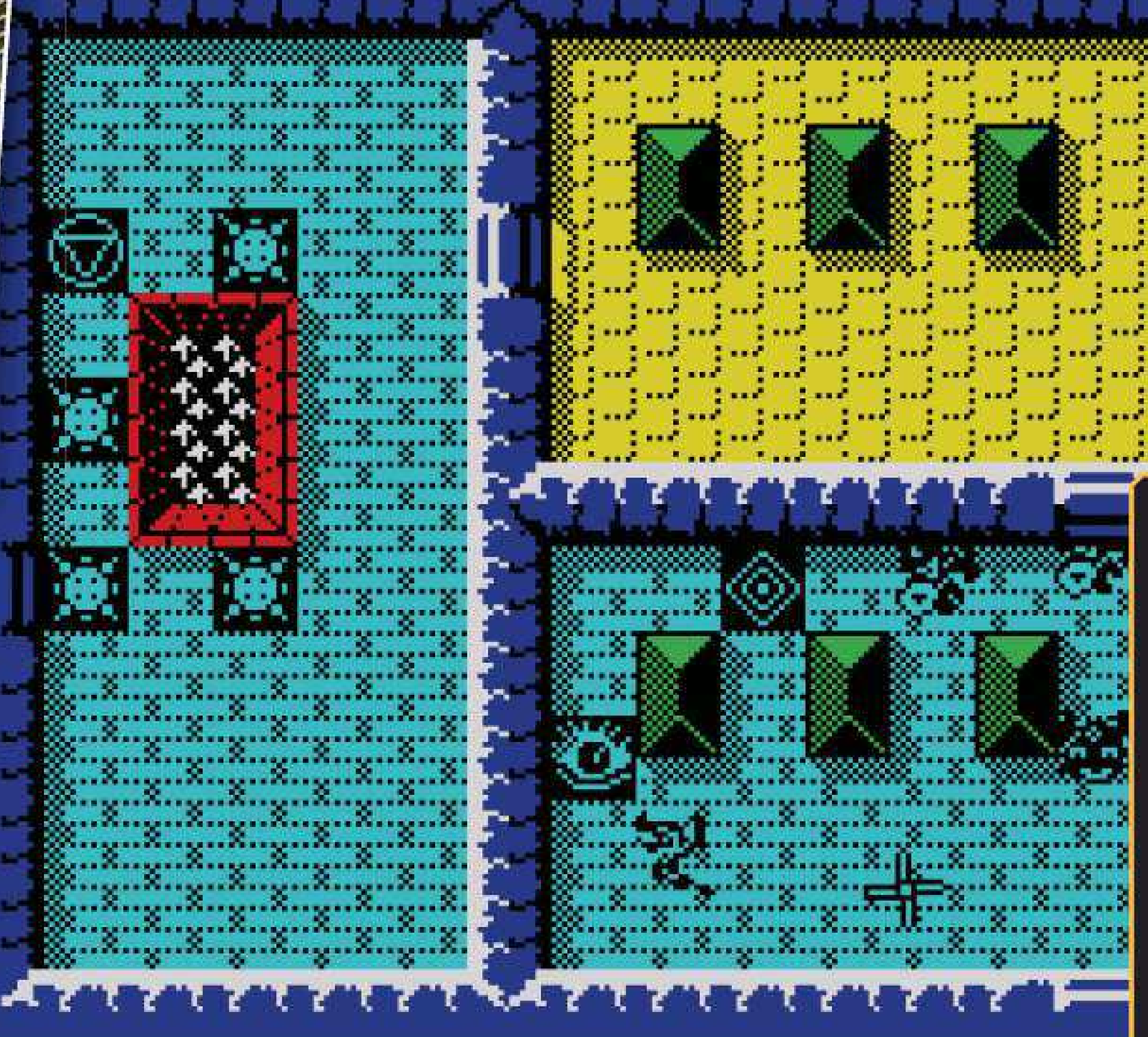


» [ZX Spectrum] El minijuego de *Paradroid* y *Quazatron* era parte importante de su encanto.

Graftgold contaba con una docena de empleados, todos trabajando en varios proyectos para distintos editores. "Como equipo, estábamos a tope," dice Steve. "No estaba orgulloso de hacer licencias, pero traían dinero para hacer cosas originales". *Super Off Road* llegó en 1990 para Virgin Games, como *Rainbow Islands*. El desarrollo de este último se alargó porque el editor original, Mirrorsoft, se declaró en quiebra tras la muerte del dueño, Robert Maxwell. El retraso







» [ZX Spectrum] *Ranarama* tomó la plantilla de *Paradroid*, aunque mucha prensa de la época le acusó injustamente de ser un clon de *Gauntlet*.

desmoralizó al equipo, aunque la licencia acabó en manos de Ocean, gracias a la persistencia de Steve. Al mismo tiempo, Steve trabajaba en el título de estrategia *Realms* para Activision. Cuando Activision lo liquidó a Acclaim, *Realms* se quedó en el limbo. Virgin intercedió para que se lanzara, ya que Firebird/Telecomsoft también fueron comprados por otra compañía, Microprose. Fue un tiempo muy turbulento, como recuerda Steve dolorosamente. "Siempre he tenido que lidiar como con tres editores a la vez, solían caer como moscas."

Tras desarrollar la versión de Mega Drive de *Gods* para los Bitmap Brothers, Graftgold firmó un acuerdo con *Renegade*, su sello de edición. "Lo suyo era el reparto de beneficios," explica Steve. "Así, el trato era que tú venías con un coste de desarrollo, ellos te daban un anticipo y corrían con los costes de edición y producción, que descontaban de todos los ingresos. Entonces lo dividían al 50%." *Fire & Ice*, *Uridium 2* y *Virocop* fueron todos editados en Amiga, ya que Graftgold se comprometió con el desarrollo para 16-bit. Pero con un equipo y juegos más grandes, llegaron más gastos y más presiones. Una versión para SNES de *Euro 94* fracasó cuando el editor, Empire Interactive, se negó a adelantar los costes fijados por Nintendo. En lugar de los seis meses que llevó a Andrew Braybrook programar *Paradroid* y *Uridium*, terminar un juego llevaba uno o dos años. Cuando el Amiga dejó de ser viable, aparecieron otras posibilidades. El acuerdo con Renegade siguió, y Steve invirtió en los caros kits de desarrollo de PlayStation, creyendo en el potencial de la máquina. Su primer juego fue *International Moto X*, pero una sucesión de compras (Renegade fue comprada por Time Warner, quien vendió su división de juegos a GT Interactive) supuso que los royalties no llegaran. El resultado: a finales de 1996, Graftgold estaba sin dinero.

La salvación llegó de la mano de Perfect Entertainment, que compró una parte mayoritaria tras llamarles en busca de juegos para desarrollar. El trabajo en *Hardcorps* para PlayStation comenzó, pero desde el principio, hubo problemas en la relación. El foco de Perfect estaba en otro lado. "Duró hasta 1998," recuerda Steve. "Entonces, el salario dejó de llegar. Nos tuvieron así seis semanas antes de decirnos que no nos pagarían más y que tendríamos que continuar como pudiéramos. Creo que esperaban que hipotecara mi casa para seguir adelante." Como director general, Steve estaba arruinado, y sin cobrar en estos turbulentos tiempos. Pero en Graftgold aún estaba su amigo, Andrew Braybrook, que seguía estando en lo bueno y en lo malo. "Conseguí trabajo en Chelmsford, en software de seguros," dice Andrew. "Fue un pequeño aumento salarial y ellos sabían lo buenos programadores de juegos que habíamos sido, así que cuando sugerí que contrataran a Steve, no dudaron." Para ambos, un cheque fijo fue un alivio tras el estrés de los últimos años en Graftgold.

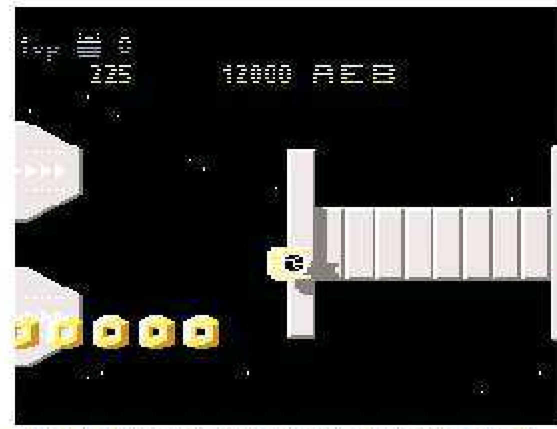
A pesar de la febril naturaleza de los años 80, para ambos sigue siendo la era favorita de Graftgold. "Me encantan los últimos años de los 80," dice Steve. "Andrew estaba haciendo *Paradroid 90*, Dominic estaba con *Simulcra* y fue una época dorada para la compañía. No duró mucho; la gente se desilusionó cuando su trabajo no salía a la luz." Andrew guarda mejor recuerdo del período anterior. "Estábamos en racha. *Gribbly's*, *Paradroid*, *Quazatron*. Conseguimos que todo funcionara con ensambladores cruzados en PC, en lugar de esperar a la unidad 1541. Era un tiempo sin miedo...". Andrew para; tras musitar sobre la historia de Graftgold durante más de dos horas, está claro que no se arrepiente de su tiempo trabajando allí. "Era el mejor trabajo del mundo," sonríe. "Para nada parecía un trabajo. Los fines de semana eran en realidad un estorbo ¡porque no podía venir a trabajar!"

Despedimos a las dos leyendas, rumbo al pub; quizá el mismo donde se conocieron. O eso nos gusta pensar.

Nuestro agradecimiento a Steve Turner, Andrew Braybrook y Gary Foreman por su tiempo.



» [Amiga] *Simulcra* fue de los primeros juegos de Graftgold para 16-bit, obra de Dominic Robinson.



» [C64] Perseguido por donuts volantes en el clásico *Uridium*, de Andrew Braybrook.

EL MAESTRO DE ORION

Tras desarrollar *Ranarama* en Commodore 64, Gary Foreman se unió a Graftgold en 1988

"Steve estaba ampliando el equipo y me pidió que me uniera. Yo quedé inmediatamente impresionado con el elegante diseño y sus novedosas soluciones para varios problemas. Como usuario de C64, Andrew me era muy conocido, al menos por sus juegos. La primera oficina estaba en un viejo edificio estilo Tudor, sobre una tienda de verdura y fruta. Interprétalo como que los suelos no estaban nivelados y no era todo lo espacioso que querrías. Comencé terminando mi juego llamado *Orion*, y entonces ayudé a Steve con *Bushido*. Empezamos a trabajar en *Rainbow Islands* y se me confió la versión de Commodore 64, con John [Cumming] apoyando en los gráficos y Jason [Page] en el sonido. También ayudé con *Realms* e incluso dediqué algo de tiempo a PC Engine. Era un juego basado en la versión de Amiga/ST de *Paradroid* y nunca se terminó, por razones ajenas a Graftgold. Mi último proyecto fue una conversión de *Gods*, un juego de Bitmap Brothers, a Mega Drive. Trabajar allí fue una experiencia increíble: aprendí mucho sobre el arte de hacer juegos. De lo que más me marcó fue la atención al detalle, algo que hoy día me sigue guiando haga lo que haga."



YUZO KOSHIRO

Rey del chiptune

Sin importar en qué máquina, Yuzo Koshiro se ha mantenido como referencia musical del videojuego. Hablamos con él sobre su música, su estudio de desarrollo y más...

En una época en la que muchos desarrolladores japoneses eran básicamente anónimos, escondidos bajo pseudónimos, Yuzo Koshiro fue capaz de sobresalir como una estrella. Gracias a sus créditos al inicio de juegos como *The Revenge Of Shinobi* y *Streets Of Rage*, los jugadores mejor informados no tardaron en reconocer a Koshiro por su excelente música, una reputación que ha mantenido intacta durante más de tres décadas. Pero, más allá, también ha encontrado éxito en el mundo del desarrollo, siendo parte integral del desarrollador independiente Ancient desde su misma fundación.

Koshiro recibió formación musical desde bien pequeño. Empezó a tocar el piano con su madre, Tomo Koshiro, de joven, y más tarde a las órdenes de Joe Hisaishi, un compositor que se haría famoso por su trabajo en películas de anime, en particular las de Studio Ghibli. Koshiro entró en contacto con la música en ordenador tarde en su adolescencia, a mitades de los 80, debido a su amor por los juegos arcade. "Me gustan muchas bandas sonoras de juegos de los 80, pero me es imposible elegir únicamente una favorita. Me gustan especialmente los sonidos de los juegos que hacían Konami, Sega, Namco y Taito en aquella época", explica. "Si tuviese que elegir un título de cada una de las citadas, serían *Gradius*, *Space Harrier*, *The Tower Of Druaga* y *Darius*".

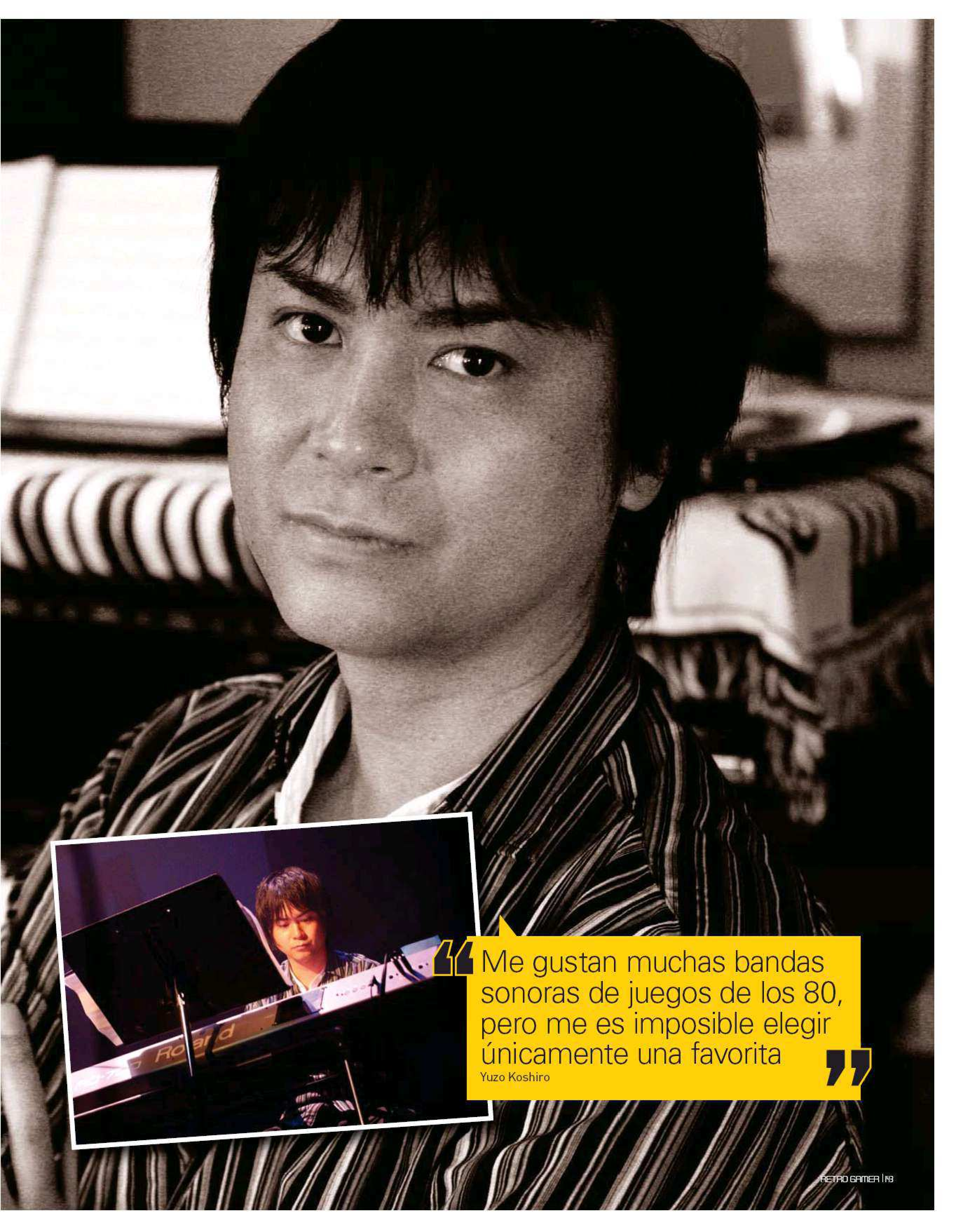
No tardó en intentar recrear sus temas favoritos de estos juegos. "En los ochenta, solía crear mis propios controladores de audio en un ordenador personal de NEC llamado PC-8801SR, para usarlos junto los ficheros de sonido que contenían mis composiciones", dice recordando los inicios de su carrera. Los ordenadores PC-8801 eran los más populares de la época en Japón, de forma equivalente al ZX Spectrum en el Reino Unido. Y como el Spectrum, el PC-8801 había sido lanzado únicamente con *beeps* básicos, pero en 1985 el PC-8801SR añadió mejoras en el hardware de sonido, con sintetizador FM. "El YM-2203, el chip de sonido FM de Yamaha que se usaba ampliamente en esa época, sólo tenía seis canales de salida, así que para hacer buena música eran esenciales las habilidades de programación", explica Koshiro, en relación a la necesidad de crear sus controladores a la vez que la música.



» [PC-88] Yuzo Koshiro empezó su carrera componiendo música en el PC-88 para juegos como *Ys*.

Fue esta mezcla de habilidades musicales y de programación la que llevó rápidamente a Koshiro al radar de uno de los desarrolladores más prominentes de juegos en Japón, gracias a una cinta de demostración. "Cuando tenía 19 años, me encargaron componer la banda sonora de *Xanadu Scenario II*, de Nihon Falcom. Así empecé en esta industria", recuerda. Koshiro trabajó de la mano de Falcom durante los inicios de su carrera, contribuyendo con música para otros juegos como *Romancia*, *Sorcerian* e *Ys*. Estas partituras de RPG terminarían causando gran impacto en el género, y Koshiro no tardó en poder permitirse su propio PC-8801 y hacerse autónomo (o *freelance*, que es más *cool*). A raíz de esto colaboraría en su primer proyecto con reconocimiento internacional, *The Revenge Of Shinobi*, un juego que mezclaba influencias japonesas con música electrónica popular.

Trabajar en este éxito de los inicios de la Mega Drive le abrió muchas puertas. Los principios



"Me gustan muchas bandas sonoras de juegos de los 80, pero me es imposible elegir únicamente una favorita"
Yuzo Koshiro



OBRAS SELECTAS

GAMES

- XANADU SCENARIO II [VARIOS] 1986
- YS: ANCIENT YS VANISHED [VARIOS] 1987
- SORCERIAN [VARIOS] 1987
- YS II: ANCIENT YS VANISHED – THE FINAL CHAPTER [VARIOS] 1988
- THE REVENGE OF SHINOBI [MEGA DRIVE] 1989
- ACTRAISER [SNES] 1990
- STREETS OF RAGE [MEGA DRIVE] 1991
- SONIC THE HEDGEHOG [MASTER SYSTEM/GAME GEAR] 1991
- SUPER ADVENTURE ISLAND [SNES] 1992
- STREETS OF RAGE II [MEGA DRIVE] 1992
- STREETS OF RAGE 3 [MEGA DRIVE] 1994
- THE STORY OF THOR [MEGA DRIVE] 1994
- THE STORY OF THOR 2 [SATURN] 1996
- SHENMUE [DREAMCAST] 1999
- WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE [ARCADE] 2003
- CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN [DS] 2006
- ETRIAN ODYSSEY [DS] 2007
- HALF-MINUTE HERO [PSP] 2009
- PROTECT ME KNIGHT [XBOX 360] 2010
- GOTTA PROTECTORS [3DS] 2014

de los 90 fueron tiempos fructíferos para Koshiro, mientras trabajaba en la música de grandes títulos de los 16-bit como *ActRaiser*, *Super Adventure Island* y *Slap Fight MD*, así como su continuado trabajo en la saga *Shinobi* a través de las entregas portátiles para Game Gear. No obstante, el trabajo más icónico de Koshiro en esa era es el realizado en *Streets Of Rage*, el *beat'em-up* de Sega. El primer juego fue alabado por su excelente banda sonora, resultado de una de las grandes apuestas de Koshiro que, al enterarse de las buenas ventas de la Mega Drive en Occidente, decidió inspirarse en la música dance popular en las discotecas americanas y europeas. Por suerte, la dirección de la división de consumo de Sega aceptó ese estilo cercano a la audiencia extranjera y *Mean Machines* describiría esa música como "los mejores temas que se han escuchado jamás en Mega Drive", una impresión que perdura hoy.

La cercana relación que se estableció entre Koshiro y Sega al final resultó en algo inesperado: la creación de su propio estudio de desarrollo. "Ancient fue fundada para desarrollar la versión de *Sonic The Hedgehog* para Game Gear", explica. Sega planeaba llevar a su nueva estrella a los formatos de 8-bit, pero carecía de los recursos para hacerlo internamente. Tantearon a Koshiro para la creación del juego, y el resultado fue la fundación de Ancient. "Por aquel entonces, mi propia madre era la presidenta de la compañía. Diez años más tarde, la reemplacé". Sin duda, se convirtió en una empresa familiar: Ayano, hermana de Yuzo y diseñadora de personajes conocida por su trabajo en *ActRaiser* y los primeros *Ys*, también se unió a la compañía.

La salida de Sonic a los 8-bit fue en un éxito de crítica y comercial, pero Ancient tenía ambiciones mayores y a Sega se le acumulaba el trabajo. "Ancient desarrolló los juegos *Streets of Rage II* y *The Story Of Thor* para Mega Drive" cuenta Koshiro. Una secuela de altos vuelos que era un gran salto tras el trabajo previo de adaptación, y Ancient clavó el encargo. El juego es



» [Mega Drive] *Streets Of Rage II* sigue siendo uno de los trabajos más conocidos.

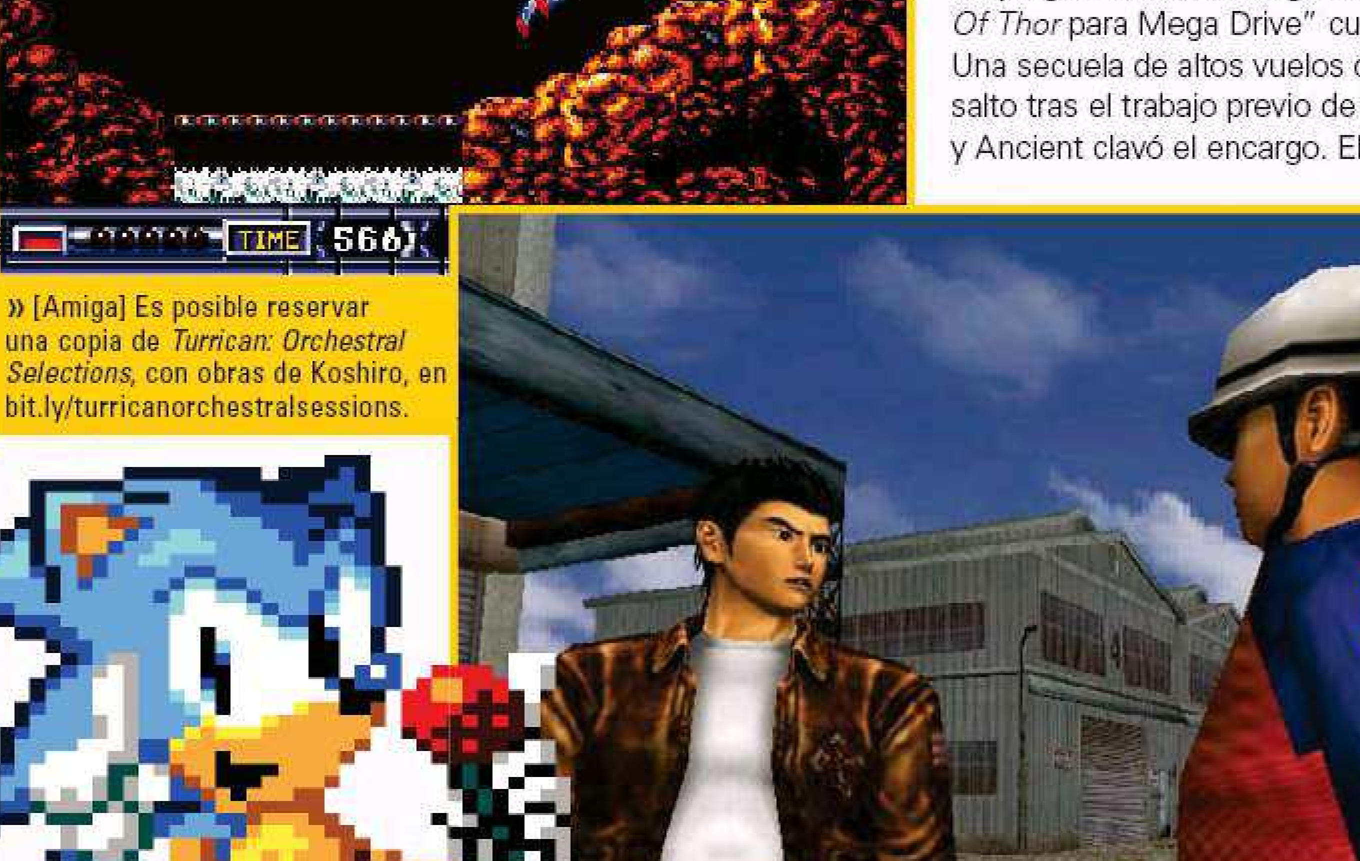
reconocido como uno de los mejores *beat'em ups* de la historia y, junto a su colaborador Motohiro Kawashima, Koshiro dio luz a otra maravillosa banda sonora.

A medida que pasaba el tiempo, los métodos de Koshiro fueron evolucionando. "Usé el PC-8801SR durante casi cuatro años. Después, compré un PC-9801, otro ordenador personal de NEC. Eso fue cuando empecé a moverme hacia el estándar MIDI para la composición", explica. Esto fue a finales de la era de la Mega Drive, siendo la discutida banda sonora del *Streets Of Rage 3* su primera con el PC-98. Inspirada por los sonidos inusuales del techno y trance más duro, escribió un programa aleatorio de generación de sonido y construyó las pistas a partir de los mejores resultados obtenidos. *The Story Of Thor* también fue compuesto en el PC-98, pero con una banda sonora que volvía a las raíces de Koshiro con el RPG de acción. El juego se convirtió en otro clásico de Mega Drive, con puntuaciones de más del 90% en *GamesMaster*, *Sega Power*, *Sega Pro* y *Mean Machines Sega*.

"Sólo me apoyé en él [el PC-9801] durante unos dos años, compré un Apple Macintosh IIci tan pronto como pude y empecé a usar programas como *Studio Vision* y *Logic* durante un tiempo", prosigue Koshiro. Esto fue a finales de los 90, cuando las composiciones de Koshiro eran cada vez menos frecuentes a medida que el trabajo en Ancient se convertía en su prioridad. Después de terminar *The Story Of Thor 2*, el único trabajo notable de Koshiro durante la segunda mitad de la década fue *Culdcept*, exclusivo japonés, y una contribución al épico *Shenmue*. En 2001 se convirtió en presidente de Ancient. "A partir del año 2000 pasé a ordenadores Windows. Desde entonces he estado utilizando *Steinberg Cubase* para mis



» [Amiga] Es posible reservar una copia de *Turrican: Orchestral Selections*, con obras de Koshiro, en bit.ly/turricanorchestralsessions.



» [Dreamcast] Sega contrató a mucho talento externo para *Shenmue*, lo que llevó a la contribución de Yuzo Koshiro en su banda sonora.

> "Me gustaría desarrollar un RPG tradicional, igual que esos de los buenos tiempos pasados"
> Yuzo Koshiro

ANTOLOGÍA

Si el trabajo de Yuzo Koshiro no te resulta familiar escucha estos cinco temas que muestran su habilidad y diversidad como compositor.



PALACE OF DESTRUCTION

(*YS: ANCIENT YS VANISHED*, PC-88)

■ Esta pista transmite el peligro al que se enfrenta el jugador al entrar en la primera mazmorra, pero mantiene un toque animado de rock que evita que se convierta en opresiva. Esta composición te hará sentir como el héroe que se supone que debes ser.



FILLMORE

(*ACTRAISER*, SNES)

■ La potencia de la SNES permitió a Yuzo Koshiro satisfacer su amor por los sonidos clásicos, usando secciones orquestrales para crear un acompañamiento épico a los primeros compases de tu aventura en *ActRaiser*. Es uno de los mejores temas de apertura de cualquier videojuego.



UNDER LOGIC

(*STREETS OF RAGE II*, MEGA DRIVE)

■ Este tema suena al llegar al nivel del campo de béisbol y es fácil notar la influencia de la música dance: la melodía podría haber sonado en cualquier rave de los noventa sin que nadie se diese cuenta. Un espectacular ejemplo de lo que se puede hacer con el sonido de una Mega Drive.



THE SADNESS I CARRY ON MY SHOULDERS

(SHENMUE, DREAMCAST)

■ Este es más bien un arreglo del tema principal del juego que una composición propia, pero es un buen ejemplo de su polivalencia. Esta pista suena cuando Ryo Hazuki pierde su trabajo a causa de la violencia que le persigue en su camino.



LIGHTNING DANCE

(WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 5, ARCADE)

■ Si te quedas con ganas de escuchar el dance de Yuzo Koshiro, se encuentra en cantidad en este juego de carreras arcade. Esta pista encaja con el trance general de la saga, que lo contrapone al Eurobeat de *Initial D*, su principal competidor.

trabajos", afirma Koshiro. Y así fue como, después de un par de años a la cabeza de su compañía, Koshiro volvió a incrementar su producción musical. En los últimos 15 años se ha involucrado en juegos que van desde los más conocidos (*Castlevania: Portrait Of Ruin*, *Super Smash Bros Brawl*) a los desconocidos (*Cosmic Cavern 3671*, *Criminal Girls*) y cualquier cosa intermedia. ¿Pero cuáles son sus favoritos? "*Etrian Odyssey* y *Wangan Midnight Maximum Tune* son dos sagas que llevan más de años en las pantallas. Estoy realmente orgulloso de la música que escribí para ellas", nos dice.

Sin embargo, no ha dejado de lado el trabajo en Ancient. "La compañía sigue en funcionamiento y actualmente desarrolla juegos para Nintendo 3DS y Switch", explica. La compañía acaba de pasar una época de incrementos de equipos y costes ligados a encargos, habitualmente derivados del anime como *Reborn!* y *Bleach*. Ahora, Ancient disfruta de una renovada habilidad para crear sus propias franquicias. "El hecho de que los juegos indie se hayan vuelto viables como modelo de desarrollo es una buena noticia para estudios pequeños como Ancient",



» [Master System] Cuando Sega necesitó una versión 8-bit de *Sonic The Hedgehog* se dirigió a Yuzo Koshiro.

afirma con entusiasmo. *Protect Me Knight* fue uno de los juegos más notables en Xbox Live, y se ha convertido sigilosamente en su propia saga. "*Gotta Protectors*, un juego de 3DS lanzado en 2016, tuvo buenas críticas" informa Koshiro.

Koshiro sigue demandado hoy día, trabajando en multitud de proyectos. Uno de los más recientes ha sido remezclar la banda sonora del *Turrican II* de Chris Huelsbeck, en una asociación sorprendente e internacional. Es también una muestra de como, incluso siendo un veterano de la industria, sigue explorando el mundo de la música del videojuego. "¡Me encanta la música de Chris! Ni el C64 ni el Amiga fueron populares en Japón, así que nunca disfruté de juegos como *Turrican*", explica. "Pero cuando hice algunos trabajos con su música pude escuchar gran parte de su obra. Era simplemente fantástica". Existe un respeto mutuo por similitud: "él sabe mucho de programación de sonido, así que pude sentir muchos parecidos con mi trabajo".

Cuando no está gestionando Ancient o creando su propia música, a Koshiro le gusta escuchar música. "Me gustan todos los géneros, pero últimamente estoy escuchando mucho 'New music', un género japonés que admiro", explica, refiriéndose al trabajo de artistas como Yumi Matsutoya. Los fans de la música discotequera de Koshiro, no obstante, se sorprenderán de saber cuál es su género favorito: "El género que más he escuchado en mi vida es, sin duda, la música clásica", revela. "Me apasionan las piezas para grandes orquestas, especialmente la música de Brahms, Bruckner y Mahler. Pero también adoro la música de cámara de Bach y Mozart".

¿Qué viene ahora? "Estoy trabajando en cantidad de títulos pero no puedo nombrarlos". No podemos dejar de preguntarnos si le ha picado la mosca de la nostalgia, ya que al preguntarle si hay alguna cosa que le gustaría en especial, responde: "me gustaría desarrollar un RPG tradicional, como esos de los buenos tiempos pasados". Y con juegos como *Ys* y *The Story Of Thor* en su catálogo, estamos impacientes para ver cómo responde al desafío.

» [3DS] Ancient sigue desarrollando sus propios juegos, como el juego de Tower Defense *Gotta Protectors*.



PANTALLA FINAL



POCKET FIGHTER: EL FINAL DE DAN

» Es imposible no sentir lástima por Dan Hibiki. Sagat mató a su padre, sus compañeros lo tratan como a un pardillo, y ahora debe participar en un torneo donde todos tienen miembros rechonchos y cabezas XXXL. Pero tal vez, solo tal vez, ganar aquí podría ayudarlo a seguir adelante y finalmente conseguir que le tomen en serio. ¿Cuál será tu recompensa por guiarlo hacia la victoria?

01



» Después de haber logrado vencer en el torneo, Dan decide abrir su propio dojo Saikyo-Ryu para difundir su arte marcial. Además, toma a la prometedora Sakura, hasta entonces una fangirl de Ryu, como alumna. Ríase usted del Sr. Miyagi.

02



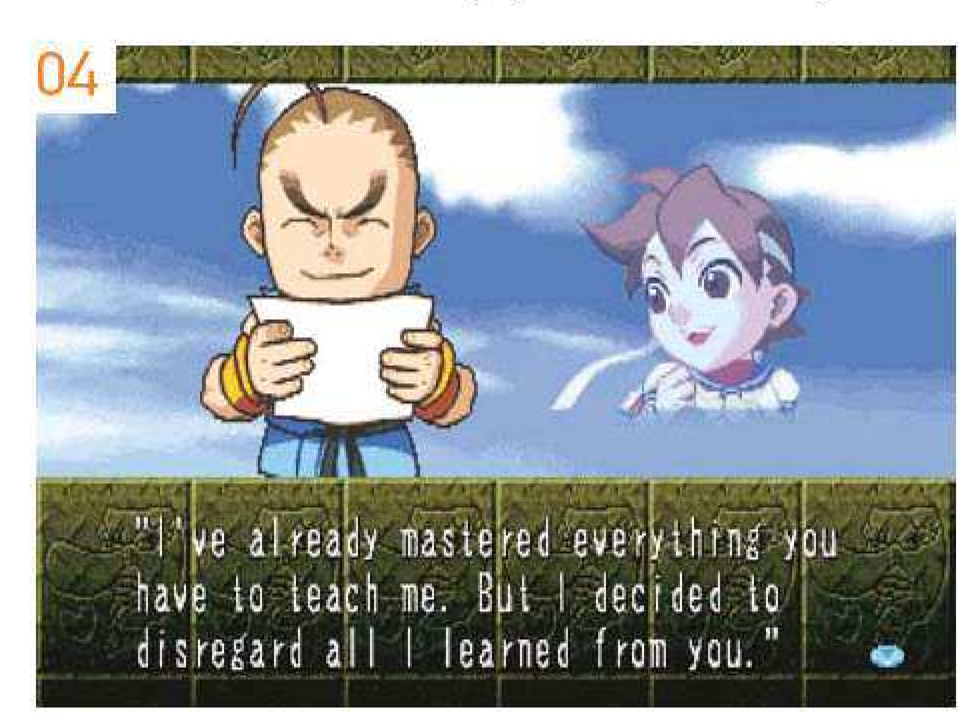
» Juntos, maestro y discípula, se entrenan en el arte de lanzar bolas de fuego de corto alcance, así como de hacer 73 diferentes tipos de burlas que Dan ha perfeccionado durante años. Una escena adorable y feliz. Nada puede salir mal.

03



» Tres días más tarde, Dan está realizando sus tareas domésticas antes de comenzar el entrenamiento, cuando le llega una carta. Sakura debe haber difundido la palabra del dojo Saikyo-Ryu, ya que parece que llegan solicitudes de nuevos alumnos.

04



» Pero resulta que la carta es de la propia Sakura, y no parece precisamente una nota de agradecimiento. ¡El primer y único estudiante del estilo Saikyo-Ryu no solo ha decidido abandonar el dojo, sino también ignorar por completo todas sus enseñanzas! ¡Esto no es lo que pasaba en Karate Kid!

05



» Aparentemente, Sakura ha dominado todo lo que Dan podía enseñarle, pero no tardó en comprobar que eran estupideces, totalmente inútiles en una pelea y se despide de su antiguo sensei con un contundente "Nos vemos, perdedor". Él lo encaja como lo que es, un pocho: con sendas cascadas de lágrimas.



REDACCIÓN
Redactor Jefe Bruno Sol

Coordinadora Sonia Herranz

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Marçal Mora, Julen Zaballa, Jesús Relinque, Ricardo Suárez, José Manuel Fernández, Atila Merino, Jesús Martínez del Vas

MAQUETACIÓN
Jefe de Maquetación **Mohsin Ghaillane**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Javier Matallana
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento
Noemí Rodríguez
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL
SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI



Auditada por AIMC

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

FUTURE

Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Joystick 200

NEW TELEMACH

TELEMACH

200

MANDO POMO-EJE

De sistema magnético (sin muelles) con 4 microrruptores. En caso de Improbable averia, la pieza dañada es recambiable en unos segundos.

PULSADORES

4 Pulsadores con disparo diferenciado, equipados de microrruptores, con capacidad para efectuar mas de 10.000.000 de pulsaciones.

VARIEDAD DE MODELOS

Modelo USB, Modelo USB PRO, con turbo y punto de mira. Modelos Retro compatibles (conector DB-9), para ordenadores y consolas antiguas.









www.factoryarcade.com

